

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

NOMOR SKRIPSI
7666/KOM-D/SD-S1/2026

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL GURU DAN SISWA DALAM
MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE DI SEKOLAH
MENENGAH KEJURUAN TARUNA SATRIA PEKANBARU**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:

MUHAMAD MUKHLIS
NIM. 12240310314

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
TAHUN 2025



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة والاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Muhamad Mukhlis
NIM : 12240310314
Judul : Komunikasi Interpersonal Guru dan Siswa dalam Mengatasi Kecanduan Game Online di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Satria Pekanbaru

Telah dimunaqasyahkan Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Senin
Tanggal : 29 Desember 2025

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.I.Kom pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 7 Januari 2026



Prof. Dr. Masduki, M.Ag
NIP. 19710612 199803 1 003

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Dr. Nurdin, M.A
NIP. 19660620 200604 1 015

Penguji III,

Dr. Tika Mutia, S.I.Kom., M.I.Kom
NIP. 19861006 201903 2 010

Sekretaris/ Penguji II,

Febby Amelia Hisakti, S.I.Kom., M.Si
NIP. 19940213 201903 2 015

Penguji IV,

Darmawati, S.I.Kom., M.I.Kom
NIP. 19920512 202321 2 048

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL GURU DAN SISWA
DALAM MENANGGULANGI KECANDUAN GAME
ONLINE DI SMK TARUNA Satria PEKANBARU**

Disusun oleh

Muhamad Mukhlis
NIM. 12240310314

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal : 08 Desember 2025

Mengetahui,
Pembimbing

Dr. Mardhiah Rubani, S.Ag., M.Si
NIP.19790302 200701 2 023

Mengetahui :
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,

Dr. Musfialdy, S.Sos, M.Si
NIP. 19721201 200003 1 003



Lampiran Surat :

Nomor : Nomor 25/2021

Tanggal : 13 Januari 2026

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhamad Mukhlis

NIM : 12240310314

Tempat/Tgl. Lahir : Harapan Tani, 14 Oktober 2004

Fakultas/Pascasarjana : Dakwah dan Komunikasi

Prodi : Ilmu Komunikasi

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*:

Komunikasi Interpersonal Guru Dan Siswa Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Satria Pekanbaru

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*~~ dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*~~ saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*~~ saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 13 Januari 2026

Yang membuat pernyataan



Muhamad Mukhlis

Nim. 12240310314

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Kami yang bertandatangan dibawah ini adalah Dosen Penguji pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Muhamad Mukhlis
NIM : 12240310314
Judul : Dinamika Komunikasi Interpersonal Guru Dan Siswa Dalam Menanggulangi Kecanduan Game Online Di Smk Taruna Satria Pekanbaru

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Senin
Tanggal : 26 Mei 2025

Dapat diterima untuk dilanjutkan menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif kasim Riau.

Pekanbaru, 26 Mei 2025

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,

Penguji II,


Dr. Toni Hartono, M. Si
NIP. 19780605 200701 1 024


Umar Abdur Rahim Sm, S. Sos.I., M.
NIP. 19850528 202321 1 013



Pekanbaru, 08 Desember 2025

No. : Nota Dinas
Lampiran : 1 (satu) Eksemplar
Hal : Pengajuan Sidang Sarjana

Kepada yang terhormat,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
di-
Tempat.

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap skripsi Saudara:

Nama : Muhamad Mukhlis
NIM : 12240310314
Judul Skripsi : Komunikasi Interpersonal Guru Dan Siswa
Dalam Menanggulangi Kecanduan Game Online
Di Smk Taruna Satria Pekanbaru

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Mengetahui,
Pembimbing

Dr. Mardhiah Rubani, S.Ag., M.Si
NIP.19790302 200701 2 023

Mengetahui :
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,

Dr. Musfialdy, S.Sos, M.Si
NIP. 19721201 200003 1 003

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



ABSTRAK

Nama : Muhamad Mukhlis
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul : Komunikasi Interpersonal Guru Dan Siswa Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Di Smk Taruna Satria Pekanbaru

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan komunikasi interpersonal antara guru dan siswa dalam menanggulangi kecanduan game online di SMK Taruna Satria Pekanbaru. Latar belakang penelitian ini adalah maraknya penggunaan game online di kalangan remaja yang tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga menimbulkan kecanduan yang berdampak pada penurunan prestasi belajar, gangguan hubungan sosial, dan masalah psikologis siswa di lingkungan sekolah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam dengan guru dan siswa, observasi aktivitas belajar dan interaksi di sekolah, serta dokumentasi, sedangkan informan dipilih secara purposive dan data dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal guru dan siswa dalam menanggulangi kecanduan game online diwujudkan melalui keterbukaan, empati, sikap mendukung, tidak menghakimi, serta upaya membangun hubungan yang setara dan humanis, yang diimplementasikan melalui pendekatan persuasif, dialog personal, dan nasihat berkelanjutan mengenai pengaturan waktu bermain dan tanggung jawab belajar, sehingga membantu sebagian siswa mengurangi intensitas bermain game, meningkatkan kedisiplinan, dan memperbaiki konsentrasi belajar meskipun masih terdapat hambatan seperti resistensi awal siswa dan pengaruh lingkungan pergaulan. Kesimpulannya, komunikasi interpersonal antara guru dan siswa berperan penting dalam upaya menanggulangi kecanduan game online dan menjadi salah satu faktor kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif di SMK Taruna Satria Pekanbaru.

Kata Kunci: komunikasi interpersonal, guru dan siswa, kecanduan game online



ABSTRACT

Name : Muhamad Mukhlis
Major : Communication Science
Title : Interpersonal Communication Between Teachers and Students in Overcoming Online Game Addiction at SMK Taruna Satria Pekanbaru

This study aims to describe interpersonal communication between teachers and students in tackling online game addiction at SMK Taruna Satria Pekanbaru. The background of this study is the rampant use of online games among teenagers, which is not only a means of entertainment but also causes addiction that affects students' academic performance, social relationships, and psychological problems in the school environment. This study uses a qualitative approach with a descriptive method, with data collection techniques in the form of in-depth interviews with teachers and students, observation of learning activities and interactions at school, and documentation, while informants were selected purposively and data were analyzed through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results show that interpersonal communication between teachers and students in overcoming online game addiction is manifested through openness, empathy, a supportive attitude, non-judgmental behavior, and efforts to build equal and humanistic relationships. This is implemented through a persuasive approach, personal dialogue, and ongoing advice regarding playtime management and learning responsibilities, thereby helping some students reduce the intensity of their gaming, improve discipline, and improve their concentration on learning, even though there were still obstacles such as initial resistance from students and the influence of their social environment. In conclusion, interpersonal communication between teachers and students plays an important role in efforts to combat online gaming addiction and is one of the key factors in creating a more conducive learning environment at SMK Taruna Satria Pekanbaru.

Keywords: *interpersonal communication, teachers and students, online gaming addiction.*



KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamin. Segala puji bagi Allah Swt., segala rahmat, hidayah, serta nikmat kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam peneliti ucapkan kepada junjungan alam yakni nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wassallam yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah kepada zaman yang terang benderang dan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan pada sekarang ini.

Skripsi dengan judul **“Komunikasi Interpersonal Guru Dan Siswa Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Di Smk Taruna Satria Pekanbaru”**, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis oleh penulis untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) di fakultas Dakwah dan Komunikasi pada jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif kasim Riau.

Pada kesempatan ini, penulis dedikasikan skripsi ini kepada kedua orang tua serta nenek tercinta, Bapak Bambang Wijatmoko dan Ibu Sutarsih serta Ibu Sudiye, yang menjadi motivasi utama penulis dalam menyelesaikan pendidikan. Mereka adalah tempat penulis berlindung saat merasa lelah, penopang saat hampir jatuh, dan sumber kekuatan yang tak pernah habis untuk terus maju hingga selesai melakukan penelitian ini. Terima kasih Bapak dan Ibu serta Nenek atas doa yang tak henti-hentinya serta segala usaha yang telah dilakukan untuk mendukung biaya kuliah penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana ini. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orangtua saya dan nenek saya, yang telah memberikan dukungan, doa, dan bimbingan selama ini hingga saya bisa mencapai titik ini. Motivasi dan semangat yang mereka berikan setiap hari menjadi kunci penting dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga Allah Swt. senantiasa memberikan kesehatan dan kelimpahan rezeki kepada Bapak, Ibu dan Nenek tercinta.

Hanya ucapan yang bisa penulis ucapkan kepada berbagai pihak yang memberikan dukungan, bantuan, bimbingan serta arahan kepada penulis selama penyusunan, proposal, penelitian dan penyusunan skripsi ini. Seterusnya penulis ucapkan ribuan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti MS, SE, M.Si, Ak, CA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag. selaku Wakil Rektor I Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd. selaku Wakil Rektor II Universitas

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Bapak Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D. selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Bapak Prof. Dr. Masduki, M.Ag selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Bapak Dr. Muhammad Badri, S.P., M.Si selaku Wakil Dekan I Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
7. Ibu Dr. Titi Antin, S.Sos., M.Si selaku Wakil Dekan II Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
8. Bapak Dr. Sudianto, S.Sos., M.I.Kom selaku Wakil Dekan III Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
9. Bapak Bapak Dr. Musfialdy, M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
10. Ibu Dr. Tika Mutia, S.I.Kom., M.I.Kom selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
11. Ibu Darmawati S.I.Kom., M.I.Kom selaku Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan bimbingan serta arahan kepada penulis.
12. Ibu Dr. Mardhiah Rubani M.Si selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan arahan serta telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Terima Kasih kepada penguji Seminar Proposal, Komprehensif, dan Ujian Munaqasah yang telah meluangkan waktunya untuk melaksanakan ujian.
14. Bapak dan Ibu Dosen serta Pegawai di lingkungan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif kasim Riau yang telah memberikan ilmu kepada penulis semoga ilmu yang telah diberikan menjadi berkah dan bekal bagi penulis kedepannya.
15. Terimakasih kepada Ibu Nini Adriani, S.Pd, Ibu Harry Seciowati S.T, Ibu Mutia Aprilia Rani, S.Pd, Bapak Wendi Leo Agustin, S.Pd, Rifki Fahreza Helmi, Satria Wira Aryanto, Coki Situmorang, Akhdan Fahri, Muhammad Farel, Lutfi Adifitri, yang telah membantu dan bersedia menerima penulis untuk melakukan penelitian serta telah memberikan data yang penulis butuhkan.
16. Terimakasih kepada Kakak tercinta saya Ufi Alfianingsih yang telah mendukung, selalu menjadi cahaya di tengah kesulitan dan sumber kekuatan di saat kelemahan, serta memberikan motivasi kepada penulis.
17. Terimakasih kepada sahabat seperjuangan penulis, Heri Arya Dwi Putra, Fani

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ade Saputra, Zul Ihsan, Augideo Mufadhal, Feza Akdayori Putra, Gabriel Hamala, M. Amal, Reza Nurdiansyah, Zikra Mahendra, Abriyansyah, Jamal, yang telah mendukung, menghibur, serta memberikan motivasi kepada penulis.

18. Terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Apapun kontribusi yang telah diberikan oleh pihak - pihak yang ikut serta dalam penulisan skripsi ini mendapat balasan dari Allah SWT.

Pekanbaru, 14 Desember 2025
Penulis,

Muhamad Mukhlis
NIM. 12240310314

UIN SUSKA RIAU



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penegasan Istilah	6
1.2.2 Komunikasi Interpersonal.....	6
1.2.3 Kecanduan Bermain Game Online	6
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.5.1 Manfaat Teoritis	7
1.5.2 Manfaat Praktis	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Kajian Terdahulu	8
2.2 Landasan Teori	12
2.2.1 Komunikasi.....	12
2.2.2 Komunikasi Interpersonal.....	17
2.2.3 Kecanduan Game Online	21
2.3 Kerangka Berpikir	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1 Desain Penelitian	25
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	25
3.3 Sumber Data Penelitian	26
3.3.1 Data Primer	26
3.3.2 Data Sekunder	26
3.4 Informan Penelitian	26
3.5 Teknik Pengumpulan Data	27
3.5.1 Observasi	27
3.5.2 Wawancara	28
3.5.3 Dokumentasi.....	28
3.6 Validitas Data	28
3.7 Teknik Analisis data	29



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV	GAMBARAN UMUM.....	32
4.1	Sejarah SMK Taruna Satria Pekanbaru	32
4.2	Visi, Misi, Moto dan Tujuan SMK Taruna Satria Pekanbaru	34
4.3	Profil SMK Taruna Satria Pekanbaru	35
4.4	Fasilitas SMK Taruna Satria Pekanbaru	36
4.5	Struktur Organisasi SMK Taruna Satria Pekanbaru	37
BAB V	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
5.1	Hasil Penelitian	39
5.2	Pembahasan	58
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN	68
6.1	Kesimpulan	68
6.2	Saran	68
	DAFTAR PUSTAKA	70
	LAMPIRAN.....	75
	DOKUMENTASI.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Informan.....	27
Tabel 4.1 Fasilitas Sekolah	36



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Survei APJII Tahun 2024	1
Gambar 1.2 SMK Taruna Satria Pekanbaru.....	4
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	24
Gambar 4.1 Gedung Belajar dan Workshop SMK Taruna Satria Pekanbaru	32
Gambar 4.2 Struktur Organisasi SMK Taruna Satria Pekanbaru	37





BAB I PENDAHULUAN

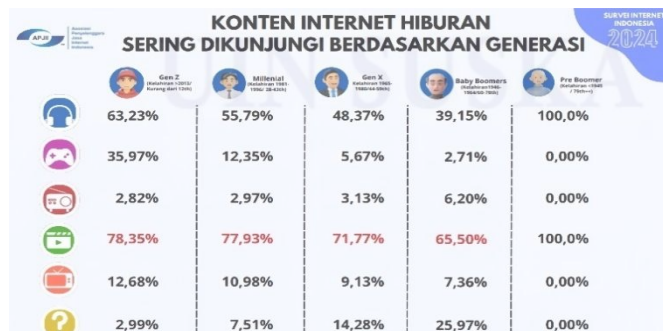
1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah mendorong peningkatan signifikan penggunaan game online di berbagai negara, termasuk Indonesia, sehingga melahirkan fenomena baru berupa perilaku kecanduan bermain game di kalangan remaja. Game online yang pada awalnya dirancang sebagai sarana hiburan dan rekreasi kini menjadi bagian dari gaya hidup sehari-hari, terutama bagi pelajar yang memiliki akses mudah terhadap gawai dan jaringan internet. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran karena durasi bermain yang berlebihan seperti 5 jam atau lebih per hari yang dapat mengganggu keseimbangan aktivitas belajar, istirahat, dan interaksi sosial remaja. (Fajri, 2012).

Penggunaan game online yang berlebihan pada remaja tidak hanya berdampak pada aspek hiburan, tetapi juga dapat berkembang menjadi kecanduan yang memengaruhi kesehatan mental, fisik, dan prestasi akademik. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan game online menyebabkan siswa menghabiskan waktu secara berlebihan untuk bermain, sehingga mengurangi waktu belajar, menurunkan konsentrasi, dan mengganggu interaksi sosial yang sehat. Dalam jangka panjang, kondisi tersebut dapat memicu penurunan prestasi belajar, perilaku menyimpang seperti bolos sekolah untuk bermain, serta munculnya masalah emosi seperti mudah marah dan sulit mengendalikan diri. (Fikri et al., 2023).

Di Indonesia, penetrasi internet yang tinggi memperkuat masifnya penggunaan game online di kalangan remaja. Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024 menunjukkan bahwa sekitar 35,97% dari 221 juta pengguna internet memanfaatkan internet untuk bermain game online, dan mayoritas di antaranya adalah remaja, termasuk siswa sekolah menengah kejuruan (SMK). (APJII, 2024).

Gambar 1.1
Survei APJII Tahun 2024



Sumber : Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet di Indonesia (APJII)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Angka ini mengindikasikan bahwa game online bukan lagi aktivitas yang bersifat insidental, tetapi telah menjadi aktivitas digital yang sangat dominan dan berpotensi menimbulkan masalah serius ketika penggunaannya tidak terkontrol. Game online telah menjadi bagian dari gaya hidup digital remaja masa kini, namun penggunaan yang berlebihan dapat menimbulkan berbagai permasalahan, baik dalam aspek akademis, sosial, maupun psikologis (Masya & Candra, 2016). Fenomena kecanduan game online di kalangan pelajar menjadi persoalan yang tidak bisa diabaikan. Data dari beberapa studi menunjukkan bahwa kecanduan game online dapat berdampak negatif terhadap kesehatan mental dan fisik siswa, serta menurunkan prestasi akademik mereka dan kecanduan ini menyebabkan siswa menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain game, sehingga mengurangi waktu belajar dan berinteraksi sosial secara sehat (Novrialdy, 2019).

Game online ialah jenis permainan elektronik yang dimainkan melalui jaringan internet dan dapat dimainkan melalui perangkat seperti komputer, ponsel pintar, konsol game, laptop, dan perangkat lainnya. Permainan ini juga dapat dimainkan secara multiplayer atau oleh banyak pengguna sekaligus. Pemain menikmati kepuasan psikologis dari bermain game online. Pemain mungkin menjadi kecanduan bermain game online jika mereka merasa puas dengan game tersebut. (Mubarakah 2016). Seperti yang dinyatakan oleh Kimberly Young (2009), kecanduan game online "dapat menyebabkan konsekuensi yang luar biasa bagi para pemainnya. Para pecandu game rela melupakan tidur, makanan, bahkan kontak dengan manusia nyata, hanya untuk menghabiskan waktu lebih banyak di dunia virtual." Kesimpulannya adalah bahwa bermain game online dapat membuat remaja menghabiskan lebih banyak waktu di depan komputer atau smartphone, yang menghambat interaksi mereka dengan orang lain.

Selain itu, banyaknya waktu yang dihabiskan melalui aktivitas di dunia virtual mengubah cara pemain game online berinteraksi dan berinteraksi dengan orang lain. Mereka akan memilih untuk tetap diam dan fokus pada bermain game online daripada berinteraksi dengan orang lain. Dengan demikian, bermain game online tentu berdampak pada interaksi sosial mereka, salah satunya adalah komunikasi interpersonal yang dilakukan remaja penggemar game. (Tobing, 2021). Oleh karena itu, diperlukan komunikasi interpersonal yang efektif antara guru dan siswa untuk mengenali gejala kecanduan, memberikan edukasi, dan membangun motivasi agar siswa dapat mengatur waktu bermain game online dengan bijak demi keseimbangan belajar dan hiburan. (Mertika and Mariana 2020). Pada dasarnya, setiap orang perlu berkomunikasi dengan orang lain, terutama remaja. Komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara individu yang saling bertukar ide dengan satu sama lain. Dalam komunikasi interpersonal, pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima dapat menerima dan menanggapi pesan secara langsung. (AL Fazri, et al., 2022)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Komunikasi interpersonal sangat penting bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, membangun hubungan dengan teman sebaya, dan meningkatkan kepekaan dan kepedulian sosial (Monks & Knoers, 2002). Namun, efek yang ditimbulkan oleh permainan online dapat menghambat hal tersebut. Kecanduan game online juga menyebabkan kurangnya keinginan untuk belajar. Motivasi sebagai suatu energi penggerak, pengarah, dan memperkuat tingkah laku, menurut Thomas L. Good dan Jerre M. Brophy. Dalam era saat ini, masalah yang mendorong siswa untuk belajar semakin kompleks, termasuk kecanduan game online yang berkembang di masyarakat. (Padli, 2018).

Motivasi diri penting untuk pembelajaran. Adanya dorongan, terutama dari peran guru, sangat berpengaruh pada pengajaran. Dengan demikian, komunikasi sangat penting dalam proses belajar mengajar. Menurut Burhan, peran komunikasi adalah "pesan yang disampaikan komunikator kepada komunikan untuk merubah dari tingkah laku siswa sesuai dengan yang diharapkan guru, dan dapat menunjukkan pada suatu tujuan." Peran komunikasi interpersonal ditentukan oleh kemampuan guru untuk menyampaikan secara tepat. Jadi, guru harus meyakinkan siswa tentang tujuan belajar yang dapat dicapai. (Ondang et al., 2020).

Pada lingkungan sekolah, komunikasi interpersonal tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi pelajaran, tetapi juga menjadi mekanisme pembentukan karakter dan pengawasan perilaku siswa. Guru yang mampu berkomunikasi secara terbuka, empatik, dan responsif akan lebih mudah memahami kondisi emosional maupun permasalahan yang dihadapi siswa, termasuk perilaku adiktif seperti kecanduan game online. Hal ini sejalan dengan penelitian (Nasution 2020) yang menemukan bahwa kualitas hubungan interpersonal antara guru dan siswa berpengaruh signifikan terhadap perilaku belajar serta pengendalian diri siswa dalam aktivitas digital.

Selain itu, komunikasi interpersonal juga membantu guru membangun hubungan yang humanis, sehingga siswa yang memiliki ketergantungan pada game online tidak merasa dihakimi, tetapi mendapatkan ruang untuk bercerita dan dibimbing. Pendekatan ini sesuai dengan teori komunikasi interpersonal humanistik yang menekankan penerimaan tanpa syarat serta perhatian tulus terhadap kebutuhan psikologis individu. Dengan demikian, komunikasi interpersonal bukan hanya sekadar teknik penyampaian pesan, tetapi juga merupakan alat penting untuk membentuk perilaku disiplin, meningkatkan motivasi belajar, serta mengarahkan siswa pada penggunaan teknologi digital secara bijaksana. (Wahyuni, 2021)

Komunikasi interpersonal antara guru dan siswa menjadi fondasi penting dalam menciptakan hubungan edukatif yang sehat. Interaksi yang terbangun melalui empati, keterbukaan, dan saling memahami memungkinkan guru untuk mengenali perubahan perilaku maupun kebutuhan psikologis siswa secara lebih

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mendalam. Kondisi ini menjadi semakin penting ketika sekolah menghadapi meningkatnya kasus kecanduan game online yang banyak dialami oleh remaja. Guru dituntut tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi sebagai komunikator yang mampu melakukan pendekatan persuasif, membangun kedekatan emosional, serta menciptakan ruang dialog yang aman bagi siswa untuk mengungkapkan masalahnya. Efektivitas komunikasi interpersonal inilah yang kemudian berperan sebagai kunci dalam membantu siswa mengontrol perilaku bermain game online, mengarahkan perhatian mereka pada kegiatan yang lebih produktif, dan menumbuhkan disiplin diri. Dengan demikian, keberhasilan mengatasi kecanduan game online sangat bergantung pada kualitas hubungan interpersonal yang terjalin antara guru dan siswa di lingkungan sekolah. (Rakhmat, 2011)

Gambar 1.2
SMK Taruna Satria Pekanbaru



SMK Taruna Satria Pekanbaru adalah sekolah menengah kejuruan (SMK) yang terletak di Pekanbaru, Riau. Seperti sekolah menengah kejuruan lainnya, SMK Taruna Satria Pekanbaru menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Para siswa menggunakan teknologi ini tidak hanya untuk belajar, tetapi juga untuk bermain game online. Game online menjadi permainan yang sangat disukai dan sering dimainkan oleh siswa. SMK Taruna Satria Pekanbaru adalah salah satu sekolah yang siswanya sering bermain game online. Guru dapat mempersuasif siswanya tentang bahaya yang ditimbulkan oleh kecanduan game online.

Melihat kondisi tersebut, komunikasi interpersonal antara guru dan siswa menjadi sangat penting dalam membantu siswa mengendalikan kecanduan game online yang marak di SMK Taruna Satria Pekanbaru, terutama dalam menghadapi fenomena perilaku problematik seperti kecanduan game online yang dapat mengganggu proses belajar mengajar. Penelitian ini fokus pada komunikasi interpersonal guru dan siswa di SMK Taruna Satria Pekanbaru dalam mengatasi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kecanduan game online tersebut, di mana guru berperan sebagai fasilitator sekaligus pendamping yang membangun komunikasi dua arah untuk mengenali perubahan perilaku, menanamkan kesadaran mengenai dampak negatif penggunaan game, serta menumbuhkan kontrol diri siswa terhadap aktivitas digitalnya. Interaksi yang bersifat terbuka, empatik, serta suportif ini menjadi dasar bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif sekaligus membantu siswa mengelola kebiasaan bermain game secara lebih bijaksana. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan komunikasi interpersonal yang efektif antara guru dan siswa memiliki peran penting dalam meningkatkan partisipasi, motivasi, dan perilaku positif siswa dalam proses pendidikan secara umum. (Suroso et al., 2024).

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, terdapat berbagai manifestasi kecanduan game online siswa di lingkungan sekolah, yang dalam beberapa kasus menunjukkan kecenderungan bermain secara berlebihan hingga mengganggu fungsi akademik dan sosial. Sebagian besar di antaranya tercatat aktif memainkan game online. Fenomena ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa kecanduan game online pada siswa sekolah menengah dapat berdampak langsung pada penurunan prestasi akademik karena berkurangnya konsentrasi belajar serta meningkatnya intensitas bermain (Cahyani & Friyatmi, 2024). Peneliti menemukan bahwa game online memiliki banyak efek negatif pada siswa siswa yang kecanduan game online mengalami penurunan nilai dan prestasi akademik. Hal ini disebabkan oleh siswa yang sibuk dengan permainan mereka sendiri saat belajar dan kurangnya minat dan fokus. Sampai pada pelanggaran yang paling berbahaya, yaitu siswa yang bolos sekolah untuk bermain game. Kecanduan game online ini juga dapat menyebabkan siswa menjadi lebih emosional, tidak percaya diri, dan kehilangan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain. Kondisi ini memperkuat urgensi perlunya komunikasi interpersonal guru dalam mengarahkan, membimbing, serta mempersuasi siswa agar mampu mengontrol perilaku bermain game online dan kembali fokus pada proses pembelajaran. siswa yang terpapar game online pada awalnya hanya penasaran, tetapi kemudian mencoba hingga mereka merasa nyaman dan menjadi kecanduan. Sejak saat itu, moral dan perilaku siswa menurun drastis sehingga turunnyalah motivasi belajar dan prestasi akademik. Mereka juga cenderung kurang merespon perintah guru. Ini karena konsentrasi siswa tertuju pada pencapaian game tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana bentuk penerapan komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh Guru SMK Taruna Satria Pekanbaru dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa menggunakan pendekatan Joseph A. Devito (*keterbukaan, kesetaraan, empati, sikap mendukung, sikap positif*). Sehingga peneliti mengangkat penelitian



dengan judul **“Komunikasi Interpersonal Guru Dan Siswa Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Di Smk Taruna Satria Pekanbaru”**.

1.2 Penegasan Istilah

1.2.1 Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran informasi, perasaan, dan makna melalui pesan verbal dan non-verbal yang terjadi secara langsung antara dua orang atau lebih dalam kelompok kecil, di mana pelaku komunikasi saling mempengaruhi satu sama lain (Devito, 2018). Mulyana (2010) mendefinisikan komunikasi interpersonal sebagai komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal. Komunikasi interpersonal tidak hanya melibatkan pertukaran informasi atau pesan, tetapi juga melibatkan upaya untuk memahami karakter dan maksud dari lawan bicara. Dalam konteks penelitian ini, komunikasi interpersonal merujuk pada proses interaksi yang terjadi antara guru dan siswa yang dilakukan secara langsung (tatap muka) maupun tidak langsung (melalui media komunikasi seperti aplikasi pesan instan, telepon, atau surel) yang memiliki karakteristik bersifat dialogis, yaitu komunikasi yang terjadi secara dua arah dan saling memberikan umpan balik secara langsung, memiliki tujuan yang spesifik, yaitu untuk menangani permasalahan kecanduan game online pada siswa, melibatkan keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan,

1.2.2 Kecanduan Bermain Game Online

Ketika seseorang menjadi kecanduan pada permainan game online, itu tidak hanya melibatkan penggunaan game yang berlebihan, tetapi juga efek yang dihasilkan dari kecenderungan untuk bermain terlalu sering. Dalam hal ini, kecanduan didefinisikan sebagai ketika seseorang mengalami kesulitan untuk berhenti bermain meskipun permainan tersebut mulai mengganggu rutinitas dan kehidupan sehari-hari mereka. Permainan ini lebih dari sekadar hiburan, ia melibatkan interaksi sosial dalam dunia maya, kerja tim, dan kompetisi. Game ini juga menawarkan berbagai mode permainan, fitur komunikasi antar pemain, dan elemen penghargaan yang meningkatkan daya tarik game dan meningkatkan kemungkinan kecanduan. (Abdul Syafei et al., 2023)

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka penulis mengemukakan rumusan masalah adalah bagaimana komunikasi interpersonal guru dan siswa dalam mengatasi kecanduan game online di smk taruna satria pekanbaru?



1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, maka tujuan riset pada penelitian ini adalah: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan komunikasi interpersonal guru dan siswa dalam mengatasi kecanduan game online di SMK Taruna Satria Pekanbaru.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan informasi yang bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan komunikasi interpersonal khususnya bagi mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi konsentrasi Public Relations di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN SUSKA RIAU.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Mahasiswa Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta menjadi sumber informasi yang bermanfaat, berkaitan dengan ilmu komunikasi khususnya dalam pesan nilai moral dalam komunikasi interpersonal.
- b. Bagi Universitas, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dokumen akademik yang berguna dalam hal pengembangan kajian ilmu komunikasi, khususnya bagi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2.1 Kajian Terdahulu

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Atika Qatira, Arni, dan Indah Pratiwi M. (2024) dalam jurnal berjudul "Peran Komunikasi Interpersonal Guru dalam Menangani Masalah Kecanduan Game Online pada Siswa" mengungkapkan bahwa komunikasi interpersonal guru memiliki peran penting dalam menangani kecanduan game online di kalangan siswa SMK Negeri 3 Pinrang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan menemukan bahwa bentuk komunikasi interpersonal yang diterapkan oleh guru meliputi keterbukaan, kesetaraan, empati, dukungan, dan sikap positif. Guru menciptakan suasana yang nyaman dan santai sehingga siswa merasa lebih terbuka untuk berdiskusi. Selain itu, faktor pendukung komunikasi interpersonal di antaranya adalah kebebasan guru untuk berkomunikasi dengan siswa kapan saja dan penerimaan siswa terhadap kritik dari guru. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi hambatan seperti tingginya jumlah siswa yang kecanduan game online dan tidak adanya larangan bermain game di sekolah. Penelitian ini memberikan wawasan tentang bagaimana pendekatan interpersonal dapat digunakan sebagai strategi efektif untuk mengatasi dampak negatif kecanduan game online pada siswa, terutama dalam konteks pendidikan formal. (Atika et al., 2024)

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Zahroh, Ai'zatul (2023), yang berjudul "Peran Komunikasi Interpersonal Guru dan Siswa Untuk Menekankan Dampak Negatif Game Online (Studi Kasus di SMK NU Ma'arif 2 Kudus)." Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengetahui dampak negatif games online, Studi menunjukkan bahwa guru di Smk Nu Ma'arif 2 Kudus berkomunikasi secara langsung. Komunikasi guru dengan siswa menggunakan simbol atau kata-kata yang diucapkan atau ditulis. Peneliti juga menemukan bahwa game online memiliki efek negatif dan positif bagi siswa yang terpengaruh. Efek negatif dari game online termasuk kehilangan waktu, menghabiskan uang, tidak bersosial, dan menghilangkan stres dan meningkatkan konsentrasi. Efek positif dari game online adalah menurunkan stres, meningkatkan konsentrasi, dan meningkatkan kinerja otak. Menurut penelitian tersebut, komunikasi interpersonal sangat penting bagi siswa yang terpengaruh oleh game online. (Zahroh, 2023)

Ketiga, Hernawan, Kiranti, dan Basri (2022), dalam penelitian yang dipublikasikan di jurnal *Media Public Relations*, meneliti "Peranan Komunikasi Interpersonal dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget pada Siswa Sekolah



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menengah Pertama Negeri 12 Bandar Lampung." Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggali faktor-faktor penyebab kecanduan gadget, dampak yang timbul, dan upaya komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh guru dan orang tua. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru, orang tua, dan siswa, serta dokumentasi. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa kemajuan teknologi, khususnya gadget, memengaruhi pola kehidupan siswa dan berpotensi menghambat kemampuan interaksi sosial mereka. Lebih lanjut, penelitian ini menunjukkan bahwa upaya komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh guru dan orang tua selaku agen komunikasi interpersonal terbukti efektif dalam mengatasi kecanduan gadget pada siswa, yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku. Penelitian ini memperkuat pentingnya komunikasi interpersonal dalam mengatasi dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan di kalangan siswa. Hasil penelitian Hernawan, Kiranti, dan Basri (2022) memberikan landasan konseptual yang relevan bagi penelitian ini, yang bertujuan untuk mengkaji peran komunikasi interpersonal guru dan siswa dalam menangani kasus kecanduan game online di SMK Taruna Satria Pekanbaru. Penelitian ini akan mengadopsi pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami secara mendalam bagaimana komunikasi interpersonal guru dan siswa dapat menjadi strategi efektif dalam mengatasi kecanduan game online. (Hernawan et al., 2022)

Keempat, Penelitian yang dilakukan oleh Sumangkut, F. C., & Londa, J W. Pada tahun (2022) berjudul "Komunikasi Interpersonal Orang Tua dengan Anak Kecanduan Game Online di Tondei Raya Kecamatan Motoling Barat". Dalam penelitian ini, dapat disarikan bahwa komunikasi antara orang tua dan anak yang mengalami kecanduan game online menunjukkan variasi dalam tingkat keterbukaan. Beberapa anak cenderung terbuka kepada orang tua mereka, beberapa lainnya lebih tertutup, sementara ada juga yang bersedia berbicara dengan orang tua jika ditanya. Dampak dari kecanduan game online pada anak-anak menyebabkan mereka kehilangan fokus pada pembelajaran dan menghabiskan waktu yang seharusnya untuk belajar. Selain itu, komunikasi antara anak-anak dan orang tua terkadang terganggu akibat kecanduan game online. Meskipun demikian, ada beberapa anak yang, meskipun mengalami ketergantungan pada game online, tetap menjaga hubungan yang baik dengan orang tua mereka dan tetap menghormati mereka. Orang tua mendukung anak-anaknya dalam kegiatan yang dianggap positif, meskipun mereka mungkin tidak selalu mendukung kecanduan bermain game. Ketika datang ke kesamaan antara orang tua dan anak-anak, tentu saja, ada kesamaan tertentu yang ada di antara mereka. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk sering mengajak anak-anak untuk berkomunikasi, terutama anak-anak yang cenderung tergantung pada



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

permainan online. Dalam hal ini, perlu ditingkatkan komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak-anak. (Sumangkut & Londa, 2022)

Kelima, Penelitian yang dilakukan oleh Elvionita, V. Pada tahun (2022) berjudul “Karakteristik Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak dalam Upaya Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak”. Dalam penelitian ini, karakteristik komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak sejalan dengan harapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah adanya komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak-anak, terjadi pengaruh yang signifikan. Anak-anak yang tergantung pada game online mengalami perubahan dalam perilaku dan aspek sosial mereka, serta berhasil melepaskan diri dari ketergantungan pada game online. Hal ini disebabkan oleh efektivitas komunikasi yang disampaikan oleh orang tua kepada anak-anak mereka. (Elvionita, 2022)

Keenam, Penelitian yang dilakukan oleh Idris, T. Pada tahun (2021) yang berjudul “Komunikasi Interpersonal Orang Tua Bagi Anak pecandu Game online Free Fire di SDN 056018 Batang Serangan Langkat”. Dalam penelitian ini, terdapat fakta bahwa proses komunikasi interpersonal yang digunakan mengikuti model proses artikel ganda. Selama proses ini, orang tua berperan sebagai pengirim pesan atau informasi, atau sebagai penyedia panduan edukatif kepada anak-anak. Tujuannya adalah agar pesan atau informasi yang disampaikan kepada anak-anak dapat diterima dengan baik, dan anak-anak mungkin memberikan tanggapan atau komentar. Selanjutnya, orang tua mengkomunikasikan tujuannya dengan menerima respons atau umpan balik dari anak-anak, entah itu dalam bentuk ketaatan, kebingungan, atau bahkan ketidakpuasan. (Idris, 2021)

Ketujuh, Penelitian yang dilakukan oleh Hesti Prawitasari, Sanusi, Dewi Merdayanty 2022, yang berjudul “Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Yang Gemar Bermain Game Online Di Banjarbaru Selatan.” Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal yang terjadi antara orang tua dan anak yang gemar bermain game online. Hasil penelitian ini orang tua mencoba memberi nasihat dan mengajar anaknya agar tidak terlibat dalam aktivitas berbahaya di game online. Efek game pada anak-anak berbeda-beda, dengan beberapa mematuhi, menghiraukan, dan membentak. Seringkali anak-anak terlalu fokus pada game online mereka daripada mendengarkan orang tuanya. Akibatnya, mereka tidak mendengarkan panggilan telepon atau permintaan orang tuanya. Disebabkan fakta bahwa mereka melihat anak-anak mereka bermain game online dan seringkali menerima tanggapan negatif dari mereka, orang tua tidak benar-benar menyadari manfaat dari bermain game online. Akibatnya, kebanyakan orang tua kebingungan dan menjawab bahwa mereka tidak memiliki alasan untuk mendukung anak-anak mereka bermain game online. (Prawitasari et al., 2022)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kedelapan, Penelitian yang dilakukan oleh Setiyawan, Chaerul Ryan (2023), yang berjudul “Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua Dengan Anak Dalam Mencegah Kecanduan Game Online (Di Wilayah Kelurahan Kuningan Barat Rt 10 Rw 05 Mampang Prapatan).” Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengetahui komunikasi interpersonal orang tua dengan anaknya dalam mencegah kecanduan game online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiga informan menggunakan komunikasi interpersonal yang berbeda dan indikator pendukung yang berbeda saat berbicara dengan anaknya. Informan pertama berbicara secara demokratis dan memiliki indikator yang mendukung keterbukaan, informan kedua berbicara secara otoriter dan tidak memiliki indikator yang mendukung; dan informan ketiga berbicara secara permisif atau membebaskan anak. Informan ketiga memiliki indikator yang mendukung, yaitu sikap mendukung dan rasa positif. (Setiyawan, 2023)

Kesembilan, Penelitian yang dilakukan oleh Raihan Naufal, Anne Maryani (2024), dalam jurnal berjudul "Peran Komunikasi Interpersonal Guru dalam Menangani Masalah Kecanduan Game Online pada Siswa." Penelitian ini menggunakan pendekatan dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, penelitian ini menemukan bahwa pola komunikasi yang diterapkan orang tua berpengaruh signifikan terhadap kecanduan anak, di mana pola permissive cenderung memperburuk kecanduan, sedangkan pola authoritative lebih efektif dalam memberikan batasan dan aturan. Penelitian ini melibatkan wawancara dengan tiga narasumber yang mewakili berbagai latar belakang, yaitu seorang ibu rumah tangga, seorang guru, dan seorang pedagang, yang memiliki anak dengan kecanduan game online. Hambatan dalam komunikasi, seperti kesibukan orang tua dan emosi anak yang tidak stabil, juga diidentifikasi sebagai faktor yang mengganggu interaksi yang sehat. Penelitian ini merekomendasikan agar orang tua lebih memahami dampak negatif game online dan menerapkan komunikasi yang lebih efektif untuk mengatasi kecanduan pada anak, serta mendorong sosialisasi di dunia nyata dan pengaturan waktu bermain yang jelas. (Naufal & Maryani, 2024)

Kesepuluh, Penelitian yang dilakukan oleh Alda Juwita dan Muhammad Alfikri (2020), dalam penelitian yang dipublikasikan di jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi dan Pendidikan, yang berjudul “Komunikasi Interpersonal Orang tua dan Anak Pecandu Game Online di Kota Tanjungbalai.” Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, penelitian ini menemukan bahwa komunikasi interpersonal berlangsung dalam model dua arah, di mana orang tua berperan sebagai komunikator yang menyampaikan pesan dan anak sebagai komunikan yang memberikan umpan balik. Penelitian ini juga mengidentifikasi berbagai hambatan dalam komunikasi, termasuk hambatan pribadi, media, bahasa, dan simbol, serta menyoroti pentingnya peran orang tua



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam memantau dan mengarahkan aktivitas anak untuk mengurangi dampak negatif dari kecanduan game online. Teori interaksionisme simbolik digunakan untuk menghubungkan masalah dengan teori. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan analisis data kualitatif. Kemajuan teknologi telah membawa banyak perubahan bagi orang-orang, baik di dunia nyata maupun di dunia maya. Jenis permainan yang dapat dimainkan secara online telah diubah oleh kemajuan teknologi baru, termasuk beragam pilihan untuk penggemar game online, mulai dari game ringan hingga game petualangan hingga game aksi yang lebih keras. Mobile Legends dan Garena Free Fire adalah salah satu game online yang paling populer saat ini. (Juwita & Alfikri, 2020)

Dalam penelitian yang berjudul “Komunikasi Interpersonal Guru Dan Siswa Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Di Smk Taruna Satria Pekanbaru.” Masalah yang dihadapi dalam penelitian ini dimana terjadi sebuah fenomena banyaknya siswa yang mengalami kecanduan game online di SMK Taruna Satria Pekanbaru. Penelitian ini akan berbeda dengan penelitian terdahulu yang mana penelitian terdahulu lebih menekankan pada dampak negatif dari game online dan bagaimana peran komunikasi interpersonal guru dan siswa dalam menghadapinya. Sebaliknya, penelitian ini lebih menitik beratkan pada komunikasi interpersonal guru dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online. Fokus penelitian ini lebih pada solusi dan intervensi.

2.2 Landasan Teori

Teori berfungsi sebagai pedoman yang membantu kita memahami dan menavigasi kompleksitas dunia nyata. Bayangkan jika seseorang memasuki wilayah baru. Mereka pasti membutuhkan panduan agar tidak tersesat. Demikian pula dengan teori ilmu komunikasi, ia membantu kita memahami bidang tersebut. Teori tidak hanya memberikan dasar, tetapi juga memungkinkan pertanyaan dan penelitian lebih lanjut untuk membantu kita menyelesaikan masalah. dari penelitian yang dilakukan oleh akademisi atau pakar yang berkonsentrasi pada suatu bidang pengetahuan tertentu.

2.2.1 Komunikasi

Secara umum, komunikasi dapat dipahami sebagai proses interaksi manusia dalam menanggapi tindakan atau simbol yang disampaikan oleh orang lain. Istilah 'komunikasi' sendiri berasal dari kata Latin 'communicatio', yang berarti penyampaian informasi atau proses pertukaran pesan. Kata dasarnya, 'communis', mengandung arti kebersamaan atau pemahaman yang sama. Ini menunjukkan bahwa esensi komunikasi terletak pada pencapaian pemahaman bersama antara pihak-pihak yang terlibat. Dengan demikian, ketika seseorang berkomunikasi, tujuannya adalah agar lawan bicaranya mengerti, terlibat secara



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

aktif, dan merespons sesuai dengan pesan yang disampaikan. Dalam bidang pendidikan, komunikasi berperan penting sebagai sarana penyampaian materi pendidikan dari guru kepada siswa.

Oleh karena itu, seorang guru diharuskan menguasai keterampilan komunikasi, terutama komunikasi lisan dan instruksional. Kemampuan guru untuk berkomunikasi secara efektif, baik secara verbal maupun instruksional, sangat mempengaruhi keberhasilan proses belajar siswa (Giandari Maulani et al., 2024). Menurut Joseph A. Devito, komunikasi didefinisikan sebagai proses interaksi antara pihak-pihak yang terlibat dalam pengiriman dan penerimaan pesan, di mana proses ini dapat mengalami distorsi akibat gangguan dalam konteks tertentu, yang mengakibatkan dampak spesifik, serta memberikan ruang untuk umpan balik (Damayani Pohan & Fitria, 2021).

Menurut Everett M. Rogers dan Lawrence Kincaid (1981:18), komunikasi pada dasarnya adalah proses kolaboratif di antara individu untuk menciptakan dan bertukar informasi, guna mencapai pemahaman bersama yang lebih dalam (Widyanto, 2004). Menurut Ibrahim dan Mahmoud, komunikasi adalah suatu kebutuhan dalam mengorganisir dan mengoordinasikan berbagai kegiatan, terutama di lingkungan pendidikan. Dengan kata lain, komunikasi berfungsi sebagai penghubung yang memfasilitasi kolaborasi dalam pelaksanaan berbagai kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, komunikasi memainkan peran yang sangat penting di dunia pendidikan dan merupakan faktor penting bagi sekolah untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya (Jaya, 2021).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, komunikasi pada dasarnya dapat dipahami sebagai proses dinamis yang mencakup pembentukan, pengiriman, penerimaan, dan pemrosesan pesan. Manusia sebagai makhluk social tidak dapat hidup tanpa berkomunikasi, karena cara untuk manusia saling memahami persepsi satu dengan yang lainnya adalah dengan menjalin hubungan komunikasi. Proses ini dapat terjadi secara intrapersonal (di dalam individu) atau interpersonal (antara dua orang atau lebih) dengan tujuan tertentu. Definisi ini menekankan empat elemen dasar komunikasi: (1) penciptaan pesan, (2) pengiriman, (3) penerimaan, dan (4) pemrosesan informasi.

Untuk memahami bagaimana komunikasi berlangsung secara efektif, setiap bagian dalam prosesnya perlu dilihat sebagai satu rangkaian yang saling terhubung. Rangkaian ini memperlihatkan bagaimana pesan dimulai dari pengirim, kemudian dibentuk dan disalurkan melalui media tertentu, hingga akhirnya diterima dan menghasilkan perubahan pada pihak penerima. Oleh karena itu, proses komunikasi dapat dijelaskan melalui sebuah skema yang menunjukkan hubungan antar bagian tersebut, dengan unsur-unsurnya sebagai berikut:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. **Komunikator**

Seorang komunikator adalah seseorang yang mengirimkan atau menyampaikan pesan dalam proses komunikasi, baik secara verbal, tulisan, atau nonverbal. Mereka berperan sebagai sumber informasi yang bertugas untuk menyampaikan ide, pemikiran, atau emosi kepada penerima

(berkomunikasi) dengan jelas dan efektif. Komunikator yang baik memiliki kredibilitas, kemampuan untuk beradaptasi dengan audiens, dan keterampilan mendengarkan untuk memastikan pesan dipahami. Contohnya termasuk pembicara publik, guru, pemimpin, atau bahkan media dan teknologi seperti chatbot. Dalam model komunikasi Lasswell, komunikator menjawab pertanyaan 'Siapa?' (Siapa yang berbicara?), menekankan perannya sebagai elemen kunci dalam menyampaikan pesan dan mencapai efek yang diinginkan (Dyatmika, 2021).

Komunikator, yang sering disebut sebagai pengirim, sumber, atau pengkode, adalah pihak yang bertanggung jawab untuk menyampaikan pesan kepada penerima (komunikator). Dalam dinamika komunikasi, peran komunikator sangat penting karena juga menentukan efektivitas penyampaian pesan. Oleh karena itu, seorang komunikator yang kompeten perlu menguasai keterampilan dalam:

1. Menetapkan target komunikasi yang tepat
2. Memperkirakan respons yang diinginkan dari komunikan
3. Memastikan tingkat pemahaman komunikan terhadap pesan
4. Memilih saluran komunikasi yang optimal.

Aspek-aspek ini sangat penting untuk meningkatkan efektivitas proses persuasi dan mencapai tujuan komunikasi dengan optimal (Marlina et al., 2022).

b. **Pesan**

Pesan adalah inti dari proses komunikasi yang berisi informasi atau makna yang ingin disampaikan oleh komunikator kepada komunikan. Penyampaian pesan ini dapat dilakukan melalui berbagai saluran dan bentuk ungkapan, baik secara verbal melalui kata-kata yang diucapkan dan ditulis, maupun nonverbal melalui intonasi suara, ekspresi wajah, dan gerakan tubuh. Sebagai elemen dasar dalam komunikasi, pesan dapat diwujudkan dalam berbagai format dan media, mulai dari ucapan langsung, tulisan, hingga bahasa tubuh, tergantung pada konteks dan tujuan komunikasi yang ingin dicapai. Diversitas bentuk pesan ini

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memungkinkan komunikator untuk memilih cara penyampaian yang paling efektif sesuai dengan situasi dan karakteristik komunikan.

Pesan pada dasarnya adalah abstrak, jadi untuk dapat dikomunikasikan, mereka perlu diwujudkan dalam bentuk simbol komunikasi yang konkret. Proses mengubah pesan menjadi serangkaian simbol dilakukan melalui suatu sistem tertentu yang disebut bahasa, di mana setiap simbol memiliki arti yang disepakati. Tahap mengubah pesan menjadi kode atau simbol komunikasi dikenal sebagai pengkodean, di mana komunikator bertindak sebagai pengkode yang menggunakan alat pengkodean untuk merumuskan pesan. Ketika pesan mencapai komunikan, proses terbalik (dekode) harus dilakukan untuk menerjemahkan serangkaian simbol kembali menjadi makna yang dapat dipahami. Dengan demikian, efektivitas komunikasi sangat bergantung pada keselarasan antara proses pengkodean oleh komunikator dan proses dekode oleh komunikan (Alimuddin, 2018).

c. Media

Media komunikasi adalah sarana penting dalam proses penyampaian pesan, yang secara umum dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis berdasarkan jangkauan dan karakteristiknya. Media komunikasi pribadi bersifat interaktif antara individu dengan jangkauan terbatas, seperti percakapan telepon atau aplikasi pesan instan (WhatsApp, Line) yang dampaknya bersifat pribadi. Di sisi lain, media komunikasi massa seperti televisi, radio, dan platform media sosial (Instagram, YouTube) memiliki jangkauan yang luas dan dapat mempengaruhi publik dalam skala besar. Perbedaan mendasar antara keduanya terletak pada pola distribusi informasi, di mana media pribadi cenderung dialogis dan terbatas, sedangkan media massa bersifat satu arah tetapi masif, sehingga pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan komunikasi dan karakteristik audiens yang dituju (Geofakta Razali et al., 2022).

d. Komunikan

Komunikan adalah penerima pesan yang bertindak sebagai mitra bagi komunikator dalam proses komunikasi. Sebagai subjek yang melakukan dekoding, komunikator menginterpretasikan pesan berdasarkan berbagai faktor internal dan eksternal, termasuk tingkat kecerdasan, latar belakang budaya, serta situasi dan kondisi selama proses komunikasi. Proses komunikasi hanya dapat terjadi ketika komunikan secara aktif memperhatikan pesan yang disampaikan. Keberhasilan komunikasi sangat bergantung pada keselarasan antara kerangka referensi dan bidang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengalaman komunikasi dengan pesan yang diterima. Dengan demikian, pemahaman komunikasi terhadap sebuah pesan bersifat subjektif dan dipengaruhi oleh berbagai faktor pribadi dan kontekstual yang unik (Paramasari & Nugroho, 2021).

e. Efek

Efek merupakan komponen dasar dalam dinamika komunikasi yang mencakup lebih dari sekadar respons langsung para komunikator terhadap pesan. Dari perspektif yang lebih luas, dampak komunikasi mewakili berbagai pengaruh yang diciptakan dalam masyarakat, di mana komunikator hanya dapat mengendalikan satu aspek - pesan yang disampaikan. Manifestasi konkret dari dampak komunikasi ini dapat diamati melalui perubahan yang terjadi pada tiga tingkatan:

1. Kognitif (perubahan pengetahuan atau persepsi)
2. Afektif (perubahan emosi atau sikap)
3. Konatif (perubahan sikap atau tindakan)

Dampak muncul sebagai hasil interaksi antara pesan dan karakteristik individu serta konteks sosial dan budaya penerima. Dengan demikian, efek komunikasi bersifat multidimensional dan tidak terbatas pada umpan balik langsung, tetapi mencakup berbagai transformasi yang terjadi baik pada tingkat individu maupun kolektif (Asriadi, 2020).

Berdasarkan unsur-unsur tersebut, komponen-komponen dasar yang membentuk sistem komunikasi verbal dan nonverbal dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Sumber (komunikator/orang yang menyampaikan pesan)
2. Pesan (isi dan bentuk penyampaian nonverbal)
3. Saluran (media untuk mentransmisikan pesan nonverbal)
4. Penerima (audiens yang menginterpretasikan pesan)
5. Efek (dampak dan perubahan yang dihasilkan)

Dalam proses sebuah komunikasi berlangsung, ada lima elemen yang saling berintegrasi satu dengan yang lainnya untuk menciptakan aliran komunikasi yang dinamis, di mana proses pengkodean oleh komunikator dan proses penguraian oleh penerima terjadi melalui media nonverbal. Skema ini menggambarkan mekanisme kompleks tentang bagaimana pesan nonverbal dibuat, ditransmisikan, diterima, dan pada akhirnya menghasilkan berbagai dampak spesifik pada penerima.



2.2.2 Komunikasi Interpersonal

Joseph A. DeVito mendefinisikan komunikasi interpersonal sebagai proses komunikasi yang melibatkan interaksi verbal dan nonverbal antara dua orang atau lebih (DeVito, 2016). Komunikasi interpersonal berfungsi untuk menjaga hubungan dan komunikasi yang efektif, yang pada gilirannya memfasilitasi interaksi dan mengurangi kesalahpahaman dalam hubungan. Dengan komunikasi yang efektif, pola komunikasi yang baik dapat tercipta, yang pada akhirnya berkontribusi untuk meningkatkan disiplin siswa (Nurrochmani & Aminuddin, 2024).

DeVito juga menekankan bahwa keterampilan komunikasi sangat penting untuk membangun hubungan interpersonal. Khususnya dalam komunikasi interpersonal antara guru dan siswa di SMK Taruna Satria Pekanbaru, keterampilan ini menjadi sangat krusial dalam mengatasi kecanduan game online. Setiap siswa perlu memiliki kemampuan mendengarkan yang baik, mampu menyampaikan pendapat dengan jelas, serta dapat mengelola perbedaan secara konstruktif. Interaksi yang terjalin antara guru dan siswa tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana untuk membina hubungan yang suportif, sehingga guru dapat memahami kondisi psikologis dan kebiasaan siswa, termasuk kecenderungan terhadap penggunaan game online secara berlebihan.

Komunikasi yang efektif memungkinkan guru memberikan arahan, motivasi, serta bimbingan yang dibutuhkan siswa untuk mengatur waktu dan membatasi aktivitas bermain game. Misalnya, siswa yang memiliki keterampilan komunikasi interpersonal yang baik akan lebih terbuka menyampaikan perasaan dan permasalahan mereka, sehingga lebih mudah dibimbing oleh guru. Sebaliknya, komunikasi yang kurang efektif seperti penyampaian yang kurang sopan, penggunaan nada tinggi, atau ketidakmampuan mendengarkan dengan empati dapat menimbulkan konflik, kesalahpahaman, atau bahkan memperburuk kondisi kecanduan. Oleh karena itu, membangun komunikasi interpersonal yang sehat antara guru dan siswa merupakan langkah strategis dalam membantu siswa keluar dari kecanduan game online dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan produktif.

Selain itu, teori ini membahas bagaimana komunikasi interpersonal membentuk hubungan antara individu. Dalam hubungan antara guru dan siswa di SMK Taruna Satria Pekanbaru dapat menjadi kuat ketika komunikasi berjalan dengan baik, yang ditunjukkan dengan komunikasi yang efektif dapat memperkuat kedekatan emosional, membangun kepercayaan, serta menciptakan dukungan timbal balik, terutama dalam menangani permasalahan kecanduan game online. Ketika komunikasi berjalan dengan baik misalnya, guru menunjukkan empati, mendengarkan keluhan siswa, dan memberikan bimbingan tanpa menghakimi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

hubungan yang terbentuk menjadi lebih terbuka dan positif. Sebaliknya, ketika komunikasi terganggu, seperti guru terlalu mendominasi atau siswa merasa tidak dihargai pendapatnya, hubungan ini dapat menjadi renggang, bahkan berujung pada penolakan terhadap bimbingan yang diberikan.

Hal ini sejalan dengan gagasan DeVito tentang kesetaraan dalam hubungan interpersonal, di mana setiap individu memiliki peran penting yang harus dihargai untuk mencapai tujuan bersama. Dalam hal ini berarti bahwa guru tidak hanya menjadi penyampai informasi, tetapi juga fasilitator yang menghargai partisipasi aktif siswa. Namun, dalam praktiknya, bisa saja terjadi ketidakseimbangan misalnya, ketika guru terlalu menekankan otoritas tanpa mempertimbangkan masukan siswa, atau ketika siswa yang merasa lebih 'tahu' soal game mengabaikan nasihat guru. Ketidakseimbangan semacam ini dapat menghambat terciptanya solusi bersama dalam menghadapi kecanduan game online. Oleh karena itu, membangun hubungan komunikasi yang sejajar, saling menghormati, dan terbuka menjadi fondasi penting dalam upaya penanggulangan masalah tersebut.

Teori komunikasi interpersonal yang dikemukakan oleh Joseph A. DeVito menekankan pentingnya pertukaran pesan verbal dan nonverbal dalam membangun hubungan antara individu, termasuk dalam pendidikan. Di SMK Taruna Satria Pekanbaru, komunikasi interpersonal antara guru dan siswa memainkan peran penting dalam mengatasi kecanduan game online. Komunikasi yang efektif memungkinkan terciptanya hubungan yang lebih terbuka, penuh empati, dan saling percaya, yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi permasalahan tersebut. Guru yang mampu mendengarkan siswa dengan baik, memberikan arahan dengan jelas, serta menunjukkan sikap terbuka akan lebih mudah membimbing siswa keluar dari kecanduan. Sebaliknya, komunikasi yang tidak efektif, seperti penggunaan nada suara tinggi atau kurangnya penghargaan terhadap pendapat siswa, dapat menimbulkan konflik dan memperburuk hubungan. DeVito juga menekankan pentingnya kesetaraan dalam komunikasi interpersonal, di mana setiap pihak, baik guru maupun siswa, memiliki peran penting dalam mencapai tujuan bersama. Ketidakseimbangan dalam komunikasi, seperti dominasi guru tanpa membuka ruang dialog, dapat menghambat proses pemulihan siswa. Selain itu, latar belakang sosial budaya turut memengaruhi cara siswa dan guru berkomunikasi. Perbedaan gaya komunikasi, kebiasaan, atau persepsi terhadap pesan yang disampaikan dapat menimbulkan kesalahpahaman jika tidak dikelola dengan baik. Oleh karena itu, pemahaman terhadap perbedaan ini serta kemampuan beradaptasi dalam berkomunikasi menjadi kunci dalam membangun hubungan interpersonal yang efektif untuk mengatasi kecanduan game online di lingkungan sekolah.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Teori komunikasi interpersonal DeVito membantu penelitian ini memahami bagaimana interaksi sosial antara guru dengan siswanya. Siswa dapat mengembangkan keterampilan kerja sama, meningkatkan kepercayaan diri, dan membangun hubungan sosial yang positif melalui komunikasi yang efektif. Sebaliknya, konflik, ketegangan, dan bahkan isolasi sosial dapat disebabkan oleh komunikasi yang buruk. Ini dapat berdampak pada kehidupan sosial remaja di dunia nyata, bukan hanya di permainan. Oleh karena itu, memahami komunikasi interpersonal sangat penting untuk mengetahui bagaimana ketergantungan siswa pada Game Online di SMK Taruna Satria Pekanbaru .

Teori komunikasi interpersonal yang dikemukakan oleh Joseph A. DeVito menekankan beberapa aspek penting yang mendukung efektivitas komunikasi, sehingga dapat menghasilkan interaksi yang baik antar individu. Menurut DeVito perspektif Humanistik menekankan pada beberapa aspek, yaitu :

a) Keterbukaan

Keterbukaan mengacu pada sikap proaktif dalam berbagi informasi yang relevan dan menerima masukan dari orang lain. Konsep ini tidak berarti mengungkapkan semua detail kehidupan pribadi seseorang, tetapi lebih menunjukkan kesediaan untuk berbagi hal-hal penting ketika situasi mengharuskannya. Pada hakikatnya, keterbukaan adalah kemampuan untuk membuka akses terhadap informasi yang biasanya bersifat pribadi, sambil tetap memperhatikan batasan norma dan etika sosial yang berlaku.

b) Kesetaraan

Kesetaraan merupakan dasar hubungan yang menekankan keseimbangan antara pengakuan nilai intrinsik setiap individu dan kesadaran akan saling ketergantungan. Esensinya terletak pada kemampuan untuk berinteraksi secara setara - menerima perbedaan, menghindari dominasi, dan membangun dialog dalam kehangatan hubungan yang setara.

Empati

Empati adalah kemampuan untuk memahami dan merasakan pengalaman orang lain seolah-olah itu adalah pengalaman Anda sendiri, termasuk motivasi, perasaan, dan harapan mereka. Kemampuan ini membantu kita melihat situasi dari sudut pandang orang lain dan mencegah kita menghakimi. Dengan empati, kita dapat lebih memahami alasan di balik tindakan seseorang.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sikap mendukung

Komunikasi interpersonal yang efektif dibangun melalui dukungan timbal balik antara pihak-pihak yang terlibat. Kuncinya terletak pada komitmen bersama untuk menciptakan interaksi yang jujur dan transparan. Dalam dinamika seperti itu, respons yang muncul cenderung autentik - ditandai dengan kejelasan dan spontanitas, bukan sikap defensif atau upaya menghindar. Intinya, hubungan yang produktif hanya dapat terwujud ketika setiap individu bersedia untuk terbuka dan menanggapi dengan tulus, sehingga menciptakan ruang untuk dialog yang saling memperkaya.

e) Sikap positif

Sikap positif merupakan cerminan bagaimana seseorang berpikir dan berperilaku dalam berinteraksi dengan orang lain. Wujud konkret dari sikap ini dapat terlihat melalui berbagai tindakan seperti menunjukkan rasa hormat, memandang orang lain dengan prasangka baik, dan menghindari kecurigaan yang berlebihan.

Menurut Richard L. Weaver II di dalam (Budyatna, 2011), terdapat delapan karakteristik dari komunikasi interpersonal, yaitu:

a) Melibatkan paling sedikit 2 orang

Dalam komunikasi interpersonal melibatkan paling sedikit dua orang. Menurut Weaver, komunikasi interpersonal yang melibatkan paling sedikit 2 orang disebut *a dyad*. Lalu untuk komunikasi interpersonal yang melibatkan 3 orang disebut *the triad*. Apabila kita mengartikan komunikasi interpersonal berdasarkan jumlah orang yang terlibat, harus diingat bahwa komunikasi interpersonal sebenarnya terjadi antar dua orang dari kelompok yang berbeda yang menjadi perwakilan dari masing – masing kelompoknya.

b) Adanya umpan balik atau *feedback*

Komunikasi interpersonal melibatkan umpan balik atau *feedback* adalah. Umpan balik atau *feedback* adalah pesan/respon yang diterima dari komunikan atau lawan bicara.

Tidak harus bertemu langsung

Proses dalam komunikasi interpersonal tidak harus dilakukan secara tatap muka. Bagi komunikasi interpersonal yang sudah terbentuk atau bila telah terjadi persamaan persepsi dari dua orang individu maka kehadiran fisik dalam berkomunikasi tidaklah terlalu penting.

c) Tidak harus bertujuan

Komunikasi interpersonal tidak harus selalu disengaja memiliki sebuah tujuan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© hak cipta milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menghasilkan beberapa pengaruh atau *effect*

Sebuah komunikasi interpersonal agar bias dianggap benar, Pesan yang disampaikan harus memberikan efek atau dampak. Efek atau dampak tersebut tidak harus terjadi segera dan nyata.

f) Tidak harus melibatkan atau menggunakan kata-kata

Di dalam komunikasi antarpersonal kita dapat berkomunikasi tanpa menggunakan kata-kata, seperti dengan menggunakan komunikasi nonverbal.

g) Dipengaruhi oleh konteks

Konteks komunikasi interpersonal mengacu pada situasi dan lingkungan tempat terjadinya interaksi, termasuk aspek fisik, sosial, historis, psikologis, dan budaya. Semua faktor ini bersama-sama membentuk harapan, makna, dan perilaku peserta selama komunikasi. Misalnya, percakapan di kantor antara atasan dan bawahan akan memiliki dinamika yang berbeda dengan obrolan santai antarteman. Pemahaman yang mendalam tentang konteks sangat penting untuk menciptakan komunikasi yang efektif.

h) Dipengaruhi oleh gangguan atau *noise*

Gangguan atau *noise* adalah setiap rangsangan atau stimulus yang dapat mengganggu Setiap proses saat pembuatan pesan pada komunikasi interpersonal.

Teori komunikasi interpersonal memberikan fondasi yang kuat bagi penelitian dan praktek komunikasi karena membantu kita memahami kompleksitas hubungan antarindividu dan bagaimana komunikasi memainkan peran penting dalam membangun, memelihara, dan mengembangkan hubungan. Ini mencakup dampak positif seperti dukungan sosial, kepuasan hubungan, dan penyelesaian konflik, serta dampak negatif seperti konflik interpersonal, kesalahpahaman, dan isolasi sosial.

2.2.3 Kecanduan Game Online

Kecanduan game online adalah suatu kondisi ketika individu tidak mampu mengontrol dorongan untuk bermain game secara berlebihan, sehingga aktivitas bermain tersebut mengganggu fungsi penting kehidupan sehari-hari, seperti belajar, pekerjaan, hubungan sosial, dan kesehatan. Dalam konteks psikologi, kecanduan game online dipandang sebagai bentuk gangguan perilaku yang ditandai dengan penggunaan game yang terus-menerus dan berulang, adanya rasa sulit berhenti meskipun menyadari dampak negatifnya, munculnya gejala gelisah atau tidak nyaman ketika tidak bermain, serta kecenderungan mengabaikan tanggung jawab akademik maupun sosial demi game. (Putra, 2020)

Seseorang dianggap kecanduan, atau kecanduan, jika mereka memenuhi enam kriteria. Kriteria tingkah laku kecanduan sebagai berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. *Salience*: menunjukkan dominasi aktivitas bermain game dalam pikiran dan tingkah laku
- b. *Euphoria*: mendapatkan kesenangan dari aktivitas bermain game
- c. *Conflict*: konflik yang terjadi karena kecanduan pada tingkat tingkah laku yang berlebihan antara individu yang kecanduan dengan orang lain (di luar) dan dengan dirinya sendiri (di dalam). 1) Konflik interpersonal (eksternal): konflik dengan orang lain. 2) Konflik interpersonal (internal): konflik dengan dirinya sendiri.
- d. *Tolerance*: Untuk mencapai kepuasan, aktivitas bermain game online harus meningkat secara bertahap seiring waktu.
- e. *Whitdrawl*: ketika Anda tidak bermain, Anda mengalami perasaan tidak menyenangkan.
- f. *Replase and Reinstatement*: perasaan tidak menyenangkan saat tidak bermain game. f. Pengulangan dan Pengembalian: kecenderungan untuk kembali ke pola-pola awal tingkah laku kecanduan atau bahkan menjadi lebih parah bahkan setelah bertahun-tahun hilang dan tidak dikontrol.

Banyak anak menghabiskan uang dan waktu untuk bermain game internet. Siswa seringkali tidak memiliki cukup waktu untuk belajar dan bersosialisasi dengan teman sebaya mereka, atau bahkan mereka sama sekali tidak memiliki waktu untuk melakukannya. Sebenarnya, game online tidak akan berdampak negatif pada anak-anak jika mereka tidak kecanduan; namun, jika mereka sudah kecanduan, kecanduan tersebut akan fatal dan memiliki efek negatif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seseorang kecanduan bermain game online karena merasa puas saat bermain game dan memicu keinginan untuk mengulanginya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seseorang kecanduan bermain game online karena pengalaman menyenangkan yang ditawarkan oleh bermain game online membuat seseorang ingin melakukan hal yang sama lagi. (Adiningtyas, 2017).

Game online sendiri adalah jenis permainan yang hanya dapat dimainkan jika perangkat yang digunakan untuk bermain terhubung ke internet. Dengan kata lain, jika seseorang ingin bermain game online, mereka harus memastikan bahwa perangkat mereka terhubung ke internet, karena jika tidak, mereka tidak akan dapat bermain game online. Game online biasanya memungkinkan satu pemain (player) berinteraksi dengan pemain lain. Ini dapat memungkinkan pemain berinteraksi satu sama lain dalam berbagai cara, seperti pukul-memukul, kejar-kejaran, atau berkiriman pesan. Itu pasti mirip dengan layanan yang ditawarkan oleh layanan sosial media.

Game online juga merupakan teknologi genre, yang memungkinkan pemain berkumpul dalam pola tertentu. game yang dimainkan melalui berbagai bentuk jaringan smartphone atau komputer. Salah satu keuntungan bermain game

online adalah ketersediaan berbagai jenis permainan untuk semua jenis pemain game dan kemampuan untuk berinteraksi dengan pemain lain. Free Fire dan Mobile Legend yang populer saat ini, yang banyak dimainkan oleh siswa pada smartphone mereka, merupakan contoh yang dapat penulis angkat. (Sihotang, 2021).

Game online atau kerap disebutkan online game adalah sebuah permainan (game) dimainkan di pada suatu jaringan (baik LAN atau Internet). Perkembangan game online sendiri tidak terlepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer tersebut. Meletusnya game online sendiri sebagai cerminan dari cepatnya jaringan komputer yang dulunya bertaraf kecil (*small local network*) sampai jadi internet dan semakin berkembang sampai sekarang ini. Game Online sekarang ini tidak sama dengan saat game online dikenalkan untuk pertamanya kali. Di saat ada pertamanya kali tahun 1960, komputer cuman dapat digunakan untuk dua orang untuk bermain game. Lantas nampaklah computer dengan kekuatan 33 time-sharing hingga pemain yang dapat mainkan game itu dapat semakin banyak dan tidak harus ada di satu ruang yang serupa (Multiplayer Game). (Rianto, 2022).

Pada tahun 1970 saat jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer bukan hanya hanya LAN (Local Area Network) saja tapi telah meliputi WAN (*Wide Area Network*) dan jadi Internet. Game online pertama kalinya ada umumnya ialah beberapa game replikasi perang atau pesawat yang digunakan untuk kebutuhan militer yang pada akhirnya dilepaskan lalu dikomersialkan, beberapa game ini selanjutnya memberikan inspirasi beberapa game lainnya ada dan berkembang. (Farhan, 2017).

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir berfungsi untuk menerapkan struktur konseptual dari penelitian yang akan dilakukan, sehingga memudahkan pembaca dalam memahami alur logis proses penelitian. Melalui kerangka berpikir ini, peneliti menggambarkan bagaimana teori dasar, permasalahan yang diangkat, serta variabel-variabel yang terlibat diintegrasikan untuk mendukung jalannya penelitian. Dengan melihat kerangka berpikir, pembaca dapat memahami pendekatan yang digunakan peneliti dalam menganalisis fenomena yang diteliti, dalam hal ini adalah komunikasi interpersonal antara guru dan siswa dalam mengatasi kecanduan game online di SMK Taruna Satria Pekanbaru.

Penelitian ini mengacu pada teori komunikasi interpersonal dari Joseph A. DeVito sebagai grand theory yang menekankan bahwa komunikasi interpersonal melibatkan proses pertukaran pesan verbal dan nonverbal yang terjadi secara langsung dan bersifat dua arah. Teori ini menjadi landasan untuk memahami interaksi antara guru dan siswa, terutama dalam konteks penanganan kecanduan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

game online yang semakin marak di kalangan pelajar. Dalam praktiknya, komunikasi interpersonal tidak hanya mencakup penyampaian informasi, tetapi juga menciptakan hubungan emosional yang mendalam, seperti empati, kepercayaan, dan rasa saling memahami antara guru dan siswa.

Proses komunikasi yang efektif dalam konteks ini ditunjukkan dengan adanya keterbukaan, kejelasan pesan, kemampuan mendengarkan, serta kesetaraan dalam berpendapat antara guru dan siswa. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, melainkan juga sebagai pembimbing dan pendengar yang aktif terhadap keluhan maupun kebutuhan siswa. Ketika komunikasi berjalan secara sehat dan dua arah, siswa akan lebih terbuka dalam menyampaikan kendala yang mereka hadapi terkait kebiasaan bermain game secara berlebihan. Sebaliknya, komunikasi yang tidak efektif dapat memicu resistensi dari siswa, menimbulkan konflik, atau bahkan membuat siswa semakin tertutup terhadap bimbingan dari guru.

Gambar 2.2
Kerangka Berpikir



3.1 Desain Penelitian

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam rentang waktu yang disesuaikan dengan kompleksitas permasalahan yang diteliti serta ketersediaan partisipan. Pelaksanaan studi dirancang secara fleksibel, dapat dilakukan pada akhir pekan maupun sore hari setelah kegiatan belajar-mengajar di sekolah selesai. Penelitian direncanakan berlangsung selama lima bulan, guna memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai komunikasi interpersonal antara guru dan siswa dalam konteks ketergantungan terhadap game online, serta strategi pembentukan diri yang diterapkan oleh siswa untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penentuan lokasi dan waktu penelitian yang strategis diharapkan dapat memberikan akses yang optimal kepada partisipan, serta memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data yang memadai guna menjawab pertanyaan penelitian secara komprehensif.

3.3 Sumber Data Penelitian

Data primer dan data sekunder adalah dua jenis sumber data yang digunakan dalam penelitian ini.

3.3.1 Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan melalui pengamatan langsung di lapangan untuk menghasilkan data yang akurat. Responden (wawancara), yaitu orang yang digunakan sebagai objek penelitian atau orang yang digunakan sebagai media untuk mendapatkan informasi atau data, juga dapat digunakan sebagai responden. Sumber data primer di SMK Taruna Satria Pekanbaru, wali kelas, guru mata pelajaran dan siswa yang aktif bermain game online.

3.3.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan melalui Lembaga-lembaga yang melakukan penelitian. Data yang diperoleh dari berbagai sumber informasi, seperti laporan, dokumen, studi literatur, dan referensi lainnya, disebut data sekunder.

3.4 Informan Penelitian

Menurut (Sukirman, 2015) Orang yang memberikan informasi kepada peneliti atau pewawancara mendalam baik tentang dirinya maupun tentang kejadian atau situasi disebut informan penelitian. Informasi atau subjek penelitian adalah orang yang diminta untuk memberikan informasi atau penjelasan yang lengkap tentang fakta dan pendapat informan mengenai fenomena komunikasi interpersonal dalam mempertahankan hubungan pertemanan selama perkuliahan.

Metode *purposive sampling* digunakan untuk memilih subjek penelitian, yaitu Informan dalam penelitian ini berjumlah 10 orang yang dipilih karena dianggap paling mengetahui dan mengalami langsung fenomena kecanduan game online di SMK Taruna Satria Pekanbaru. Informan tersebut terdiri atas 4 orang guru dan 6 orang siswa. Keempat guru meliputi wali kelas, guru mata pelajaran, dan guru bimbingan konseling yang memiliki intensitas interaksi tinggi dengan siswa serta terlibat langsung dalam pengawasan, pembinaan, dan penanganan perilaku siswa yang kecanduan game online.

Sementara itu, 6 orang siswa yang menjadi informan merupakan siswa SMK Taruna Satria Pekanbaru yang diketahui memiliki intensitas bermain game online yang tinggi dan menunjukkan indikasi kecanduan berdasarkan pengamatan guru serta informasi dari pihak sekolah. Karakteristik siswa informan meliputi: berstatus sebagai pelajar aktif di SMK Taruna Satria Pekanbaru, berada pada rentang usia remaja, menggunakan gawai secara rutin untuk bermain game online, dan pernah mengalami gangguan pada aktivitas belajar, konsentrasi, atau

ke-disiplinan akibat kebiasaan bermain game. Dengan karakteristik tersebut, informan diharapkan mampu memberikan informasi yang kaya mengenai bentuk kecanduan game online yang dialami, pola interaksi mereka dengan guru, serta pengalaman mereka terhadap komunikasi interpersonal yang dilakukan guru dalam upaya mengatasi kecanduan tersebut.

Tabel 3.1 Informan

NO.	NAMA	JABATAN/STATUS
1	Nini Adriani, S.Pd	Guru/Wali Kelas
2	Harry Seciowati, S.T	Guru/Wali Kelas
3	Mutia Aprilia Rani, S.Pd	Guru/Wali Kelas
4	Wendi Leo Agustin, S.Pd	Guru/Waka Kesiswaan
5	Rifki Fahreza Helmi	Siswa
6	Satria Wira Aryanto	Siswa
7	Coki Situmorang	Siswa
8	Akhdan Fahri	Siswa
9	Muhammad Farel	Siswa
10	Lutfi Adifitri	Siswa

Sumber: SMK Taruna Satria Pekanbaru

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Terdapat tiga teknik pengumpulan data dalam penelitian yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi.

3.5.1 Observasi

Observasi merupakan suatu proses kompleks yang melibatkan berbagai aspek biologis dan psikologis. Dua komponen utama dalam proses observasi adalah kemampuan mengamati itu sendiri dan fungsi memori. Sebagai suatu metode penelitian, observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung disertai dengan dokumentasi terhadap kondisi atau perilaku objek penelitian. Menurut Nana Sudjana, observasi dapat diartikan sebagai suatu kegiatan pengamatan yang dilakukan secara sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti, dilengkapi dengan proses pencatatan yang cermat. Secara teknis, metode ini meliputi serangkaian kegiatan pengamatan dan pengumpulan data terhadap fenomena penelitian yang dilakukan dengan prosedur yang terencana dan terstruktur. (Azmi dkk., 2023). Observasi dalam penelitian ini dilakukan secara langsung di lingkungan SMK Taruna Satria Pekanbaru untuk mengamati aktivitas siswa dan guru yang berkaitan dengan penggunaan game online serta proses komunikasi interpersonal dalam upaya penanggulangan kecanduan game online. Observasi dilaksanakan pada saat jam belajar berlangsung,

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

waktu istirahat, dan setelah jam pelajaran, sehingga peneliti dapat melihat kebiasaan siswa dalam menggunakan ponsel untuk bermain game online serta situasi-situasi ketika guru berinteraksi dengan siswa.

3.5.2 Wawancara

Wawancara merupakan sebuah teknik pengambilan data yang paling umum diadopsi dalam sebuah penelitian kualitatif. Wawancara merupakan Teknik pengambilan data atau informasi yang memerlukan interaksi langsung dengan responden. Namun, dalam beberapa kasus, daftar pertanyaan dapat diberikan terlebih dahulu untuk dijawab di lain waktu. Proses wawancara ini terdiri dari serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada narasumber, baik dari sumber primer maupun sekunder. Wawancara dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu wawancara terstruktur dan wawancara non terstruktur (Rachmawati, 2017). Metode wawancara yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan wawancara mendalam, yaitu suatu teknik penggalian data kualitatif melalui interaksi langsung antara peneliti dengan informan. Secara operasional, wawancara dilakukan melalui pertemuan tatap muka antara peneliti dengan informan dari lingkungan SMK Taruna Satria Pekanbaru, dimana serangkaian pertanyaan penelitian diajukan secara sistematis untuk memperoleh informasi yang komprehensif dan valid.

3.5.3 Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah proses pencarian dan pengumpulan data yang dibutuhkan dari sumber yang ada. Teknik ini digunakan untuk melengkapi data yang telah diperoleh melalui wawancara dan observasi sebelumnya. Dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan dengan menyimpan berbagai kegiatan penelitian yang meliputi proses dan hasil penelitian melalui pengambilan gambar dan dokumentasi lainnya (Apriyanti dkk., 2019). Dalam penelitian ini teknik dokumentasi yang digunakan yaitu dengan memperoleh dokumen Dan arsip yang dimiliki oleh SMK Taruna Satria Pekanbaru, Bisa berupa tulisan, gambar, atau karya yang sudah ada.

3.6 Validitas Data

Dalam konteks penelitian ini, validitas data mengacu pada seberapa akurat dan tepat data yang diperoleh dan digunakan untuk menunjukkan fenomena yang diteliti. Hal ini sangat penting untuk memastikan bahwa kesimpulan atau temuan penelitian adalah benar dan dapat diandalkan. Validitas data adalah ukuran yang



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

digunakan dalam penelitian kualitatif untuk mengukur keabsahan, keandalan, dan ketepatan interpretasi data yang telah dikumpulkan.

Dengan kata lain, validitas data menilai seberapa baik data yang dikumpulkan dan dianalisis menggambarkan fenomena yang diteliti dengan benar. Dalam penelitian kualitatif, dapat dilakukan beberapa hal untuk meningkatkan validitas data ini termasuk menggunakan metode analisis yang tepat, triangulasi sumber, debriefing teman, dan pengecekan anggota. Dalam penelitian kualitatif, triangulasi sumber digunakan untuk memastikan keakuratan dan keandalan data. Data dikumpulkan dari berbagai sumber yang berbeda sesuai dengan subjek penelitian.

Peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber, yang membandingkan data dari berbagai sumber, termasuk observasi, dokumentasi, dan wawancara dengan berbagai responden, untuk memastikan bahwa data tersebut valid. (Ule., 2023). Langkah ini dilakukan untuk memastikan bahwa informasi yang dikumpulkan konsisten dan dapat diandalkan. Wali kelas/guru dan siswa yang memiliki latar belakang yang berbeda tentang keterlibatan mereka dalam permainan online. Perspektif yang beragam ini membantu peneliti menggali berbagai sudut pandang dalam memahami bagaimana komunikasi interpersonal bekerja dalam penanggulangan kecanduan game online. Untuk memastikan bahwa informasi yang diperoleh dari wawancara adalah akurat, para responden memverifikasi kembali transkrip hasil wawancara.

Ini dilakukan untuk mengurangi kesalahan yang dibuat oleh peneliti. Data kemudian dianalisis dan dibandingkan dengan teori pembentukan diri dan komunikasi interpersonal, yang menjadi dasar penelitian. Untuk memastikan relevansi data, jawaban responden terhadap pertanyaan serupa, seperti dampak ketergantungan pada aktivitas harian, dibandingkan. Jika ada perbedaan signifikan, data diteliti lebih lanjut. (Saadah., 2022)

Peneliti dapat menghasilkan analisis yang lebih mendalam dan akurat tentang fenomena yang mereka pelajari. Salah satu metode penting untuk memastikan keabsahan data dan interpretasi dalam penelitian kualitatif adalah triangulasi sumber. Hasil dari analisis ini dapat digunakan untuk meningkatkan kepercayaan terhadap hasil penelitian kualitatif dan juga untuk mengurangi kemungkinan bias yang mungkin terjadi selama proses penelitian. (Kasiyan, 2015)

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data tidak memerlukan penggunaan statistik inferensial atau angka-angka dalam penelitian kualitatif atau deskriptif. Sebaliknya, teknik ini melibatkan proses penyusunan data yang diperoleh dari observasi di lapangan. Selama proses ini, data harus dipilah untuk mengidentifikasi informasi yang



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

relevan dan tidak penting. Ini dilakukan agar kesimpulan yang dibuat lebih mudah dipahami oleh peneliti dan untuk keperluan penelitian di masa mendatang. (Sofwatillah ., 2024)

Metode wawancara mendalam digunakan untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam tentang komunikasi interpersonal yang terjadi dalam penanggulangan kecanduan game online antara guru dan siswa. Wawancara ini mengumpulkan data kualitatif yang memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana interaksi terjadi antara guru dan siswa, masalah yang muncul dalam komunikasi, dan pendekatan yang digunakan guru untuk membantu dan mendukung siswa yang mengalami kecanduan game online. (Rehalat & Nurul 'ainy, 2023)

Selanjutnya, data wawancara dianalisis untuk menemukan tema dan pola komunikasi utama. Komunikasi interpersonal memainkan peran penting dalam membangun hubungan yang mendukung upaya untuk mencegah kecanduan game online di lingkungan sekolah. Tujuan analisis ini adalah untuk memberikan gambaran yang lebih luas dan mendalam tentang peran ini. (Rachmawati, 2017)

Teknik analisis data kualitatif dipilih berdasarkan tujuan penelitian, jenis data yang dikumpulkan, dan pendekatan teoretis yang digunakan. Peneliti dapat menemukan pola-pola interaksi antara guru dan siswa melalui pengamatan langsung melalui wawancara. Misalnya, bagaimana guru dan siswa berinteraksi satu sama lain, bagaimana mereka merespons arahan atau teguran, dan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain dalam pembinaan kebiasaan bermain game online. Situasi seperti ini menunjukkan bagaimana komunikasi interpersonal terbentuk saat mengatasi masalah kecanduan game online. Dengan menggunakan observasi langsung dan wawancara yang mendalam, peneliti memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh dan kontekstual. Hasilnya adalah data yang mendalam untuk menganalisis komunikasi interpersonal di lingkungan sekolah. (Saleh Sirajuddin, 2017)

Untuk memperoleh temuan penelitian yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan, diperlukan proses pengolahan data yang sistematis. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi tidak dapat langsung digunakan tanpa melalui tahap penyederhanaan, penyajian, dan penarikan makna. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan prosedur analisis data kualitatif sebagaimana dikemukakan oleh Miles, Huberman, dan Saldana, yang mencakup reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Berikut merupakan penjelasan tiap tahapan dalam teknik analisis data tersebut.

1. Reduksi Data

Penelitian ini menerapkan teknik reduksi data melalui pemilihan dan penyaringan yang hati-hati terhadap data observasi, wawancara, dan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dokumen yang dikumpulkan. Proses ini bertujuan untuk mengubah data mentah menjadi informasi yang lebih terstruktur dan bermakna. Tahapan reduksi mencakup klarifikasi, pengelompokkan, sistematisasi, dan eliminasi data yang tidak relevan untuk mendapatkan temuan akhir yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. (Miles et al., 2014)

2. Penyajian Data

Presentasi data memainkan peran penting dalam mengorganisir informasi secara sistematis untuk memfasilitasi interpretasi dan pengambilan keputusan. Dalam penelitian kualitatif, pemilihan metode presentasi yang tepat seperti matriks, grafik, diagram, atau ilustrasi merupakan faktor krusial dalam memastikan validitas analisis. Dalam studi ini, data disajikan melalui dua bentuk utama: (1) deskripsi naratif yang menggambarkan temuan dari wawancara dan pengamatan, dan (2) dokumentasi pendukung yang melengkapi presentasi data tertulis. Kedua pendekatan ini dirancang untuk menyajikan data penelitian secara komprehensif namun terstruktur, mencakup semua informasi yang diperoleh melalui wawancara, pengamatan, dan tinjauan dokumen.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi Kesimpulan

Pada sebuah penelitian kualitatif, penarikan kesimpulan adalah tahap penting untuk menjawab rumusan masalah. Menurut Sugiyono, proses ini memerlukan:

- a) pengumpulan data dari sumber yang relevan,
- b) pembacaan dan analisis data secara mendalam, dan
- c) identifikasi pola atau tema yang muncul.

Melalui tahap-tahap ini, peneliti dapat memahami fenomena secara komprehensif dan merumuskan kesimpulan yang sesuai dengan tujuan penelitian sekaligus memberikan solusi untuk masalah yang diteliti. (Sugiyono, 2017)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

4.1 Sejarah SMK Taruna Satria Pekanbaru

SMK Taruna Satria Pekanbaru merupakan salah satu lembaga pendidikan kejuruan swasta yang berdiri di Kota Pekanbaru, Provinsi Riau. Sekolah ini didirikan pada tahun 2004 oleh Bapak Ir. H. Tarmizi Majid, seorang tokoh yang memiliki kepedulian terhadap pengembangan pendidikan vokasi dan pembinaan karakter generasi muda Pekanbaru. Pendirian sekolah ini bertujuan menyediakan pendidikan kejuruan yang tidak hanya menekankan keterampilan teknis, tetapi juga penguatan kedisiplinan, etika, serta pembentukan karakter.

Gambar 4.1

Gedung belajar dan Workshop SMK Taruna Satria Pekanbaru



Sumber : SMK Taruna Satria Pekanbaru



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sejak awal berdirinya, SMK Taruna Satria dirancang sebagai sekolah berkarakter semi-militer, suatu konsep pendidikan yang memadukan pembelajaran kejuruan dengan pembinaan kedisiplinan dan ketertiban. Konsep ini dikembangkan melalui program binaan Kodim 0301/Pekanbaru, yang memberikan kontribusi dalam bentuk pelatihan baris-berbaris, pembinaan mental, pelatihan kedisiplinan, serta pembentukan sikap kepemimpinan bagi para siswa. Kerja sama tersebut menjadikan SMK Taruna Satria sebagai salah satu sekolah vokasi di Pekanbaru yang mengintegrasikan pendekatan pendidikan karakter ala kemiliteran dalam proses pembelajaran.

Pada masa awal operasionalnya, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan fasilitas yang masih terbatas. Namun, dengan meningkatnya minat masyarakat dan bertambahnya peserta didik setiap tahun, SMK Taruna Satria kemudian melakukan pengembangan sarana dan prasarana secara bertahap. Pembangunan gedung baru, ruang kelas, laboratorium komputer, bengkel otomotif, hingga fasilitas kegiatan kedisiplinan dan latihan fisik dilakukan secara progresif untuk memenuhi standar pendidikan kejuruan. Peningkatan fasilitas tersebut turut disertai penguatan kualitas tenaga pendidik dan tenaga kependidikan melalui rekrutmen guru yang kompeten sesuai bidang keahliannya.

Memasuki periode pertumbuhan berikutnya, sekolah mulai membuka dan memperluas program keahlian sesuai kebutuhan industri, seperti Teknik Kendaraan Ringan, Teknik Sepeda Motor, Teknik Komputer dan Jaringan, Multimedia, Akuntansi, serta berbagai kompetensi lain yang relevan dengan perkembangan teknologi. Pembukaan program keahlian ini merupakan strategi untuk meningkatkan daya saing lulusan sekaligus menjadi jawaban atas kebutuhan tenaga kerja terampil di wilayah Pekanbaru maupun Riau secara umum.

Seiring perjalanan waktu, SMK Taruna Satria Pekanbaru berhasil memperoleh pengakuan melalui proses akreditasi yang menunjukkan kesesuaian sekolah terhadap standar nasional pendidikan. Akreditasi tersebut menjadi indikator bahwa SMK Taruna Satria telah memenuhi standar pada aspek kurikulum, fasilitas, manajemen, dan mutu pembelajaran.

Hingga saat ini, SMK Taruna Satria Pekanbaru terus berkembang menjadi salah satu sekolah menengah kejuruan yang diperhitungkan di Kota Pekanbaru. Penggabungan antara pendidikan vokasi, pembinaan karakter semi-militer, serta peningkatan kompetensi tenaga pendidik menjadikan sekolah ini mampu menghasilkan lulusan yang disiplin, terampil, dan siap bersaing di dunia kerja maupun dunia pendidikan tinggi. Dengan demikian, SMK Taruna Satria Pekanbaru tidak hanya berfungsi sebagai penyelenggara pendidikan, tetapi juga sebagai institusi pembentukan karakter generasi muda yang berintegritas dan memiliki etos kerja tinggi.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SMK Taruna Satria Pekanbaru yang beralamat di Jl. Delima No. 5 Panam telah membuktikan komitmennya sebagai sekolah unggulan melalui sistem pembelajaran yang efektif dengan pedoman kinerja yang jelas, dimulai dari awal berdirinya yang menempati sebuah rumah toko terbatas dengan empat kamar hingga kini telah berkembang pesat dengan gedung baru bertingkat yang luas di belakang lokasi lama, sedangkan visi dan misi yang telah dirancang sejak awal menjadi pegangan dalam menyiapkan lulusan yang bermutu dan siap bersaing di dunia kerja dan pendidikan tinggi.

SMK Taruna Satria Pekanbaru telah meraih akreditasi A pada tahun 2010 untuk keempat jurusannya, dengan dukungan struktur kepemimpinan yang solid meliputi kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum dan kesiswaan, serta pendidik dan tenaga kependidikan yang kompeten di bidangnya masing-masing. Kepemimpinan sekolah sejak awal berdiri diamanahkan kepada Bapak Tohir, S.Pd hingga kemudian pada tahun 2019 dilimpahkan kepada Bapak Ir. H. Tarmizi Madjid yang terus menjaga mutu pendidikan dan pengelolaan sekolah secara profesional.

4.2 Visi, Misi, Moto dan Tujuan SMK Taruna Satria Pekanbaru

4.2.1 Visi SMK Taruna Satria Pekanbaru

Menjadikan Smk Taruna Satria Pekanbaru Sebagai Sekolah Kejuruan Yang Berdisiplin Tinggi, Unggul, Maju, Tangguh Diwilayah Sumatra.

4.2.2 Misi SMK Taruna Satria Pekanbaru

Terciptanya Tamatan Smk Taruna Satria Pekanbaru Yang Memiliki Kepribadian Taruna, Kompeten Dibidang Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi, Siap Pakai Danâ Dibarengi Dengan Iman Dan Taqwa.

4.2.3 Moto SMK Taruna Satria Pekanbaru

SMK Taruna Satria Pekanbaru berkomitmen “Disiplin adalah nafasku, Belajar dan Berlatih adalah kebanggaanku”.

4.2.4 Tujuan SMK Taruna Satria Pekanbaru

1. Membentuk peserta didik memiliki keimanan dan ketaqwaan , akhlak mulia serta budi pekerti yang luhur
2. Mempersiapkan peserta didik mampu menghadapi era globalisasi
3. Membekali siswa penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, sosial, budaya, dan seni untuk bekal menghadapi kehidupan masa depan.



4. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berpikir logis, kreatif, inovatif, berprakarsa, dan mandiri.
5. Membekali siswa memiliki wawasan kewirausahaan dan kemauan bekerja keras untuk mengembangkan diri dimasa depan.
6. Membekali siswa pengetahuan dalam kegiatan seni, dan budaya, baik lokal, nasional, maupun internasional.
7. Mengembangkan etos kerja dan profesionalitas menyelenggarakan pendidikan.

4.3 Profil SMK Taruna Satria Pekanbaru

Nama	: SMK Taruna Satria Pekanbaru
NPSN	: 10404053
NSS	: 324096007016
SK Pendirian Sekolah	: 420/PP.4/VI/2004
Tanggal SK Pendirian	: 12 Juni 2004
Alamat	: Jl. Delima No. 5 Panam Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru Provinsi Riau
Kode Pos	: 28294
Jenjang	: Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)
Status	: Swasta
Akreditasi	: A
Website	: www.smktarunasatria.sch.id
Email	: trnsatria@.com
Facebook	: SMK Taruna Satria
Waktu Belajar	: Double Sift (Pagi dan Petang) 6 hari
Kepemilikan	: Yayasan Amaliah SMK Semi Militer
Pembina	: KODIM 0301 Pekanbaru
Kepala Sekolah	: Ir. H. Tarmizi Madjid
Tahun didirikan	: 2004
Kepemilikan Tanah	: Milik Yayasan
Luas Tanah	: 20.000 M ²

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.4 Fasilitas SMK Taruna Satria Pekanbaru

Sarana dan Prasarana SMK Taruna Satria Pekanbaru :

Listrik : 16.000 KWH

Luas Tanah : 20.000 M²

Tabel 4.1 Fasilitas Sekolah

No	Nama	Keterangan	Jumlah
1	Ruang Kelas	Ruangan	26
2	Perpustakaan	Ruangan	1
3	Bank sekolah	Ruangan	1
4	Ruang Kepala sekolah	Ruangan	1
5	Ruang Wakil Kurikulum	Ruangan	1
6	Ruang Majelis Guru	Ruangan	1
7	Ruang Guru Otomotif	Ruangan	1
8	Ruang Guru Multimedia dan TKJ	Ruangan	1
9	Ruang Tata Usaha	Ruangan	1
10	Ruang UKS	Ruangan	1
11	Ruang Praktik Multimedia	Laboratorium	1
12	Ruang Praktik Elektro	Laboratorium	1
13	Ruang Praktik TKJ	Laboratorium	1
14	Ruang Praktik Kendaraan Ringan (MO)	Workshop	1
15	Ruang Praktik Motor Cycle (MC)	Workshop	1
16	Sepak Bola	Lapangan	1
17	Sepak Takraw	Lapangan	1
18	Bola Voly	Lapangan	1
19	Bola Basket	Lapangan	1
20	Bulu Tangkis	Lapangan	1
21	Parkir Kendaraan Guru	Lapangan	1
22	Parkir Kendaraan Siswa	Lapangan	1
23	Masjid	Gedung	1
24	Asrama Putra	Gedung	1
25	Asrama Putri	Gedung	1
26	Gudang Otomotif	Gudang	1
27	Gudang	Gudang	1
28	Koperasi	Toko	1
29	Kantin	Bangunan Kantin	2
30	Pos Jaga	Bangunan Pos Jaga	2

4.5 Struktur Organisasi SMK Taruna Satria Pekanbaru

Struktur organisasi SMK Taruna Satria Pekanbaru dapat dilihat pada bagan berikut ini:

Gambar 4.2 Struktur Organisasi SMK Taruna Satria Pekanbaru



4.5.1 Uraian Tugas

a) Kepala Sekolah

Kepala sekolah memegang peran utama dalam memimpin dan mengembangkan SMK Taruna Satria Pekanbaru. Ia bertanggung jawab dalam menyusun arah dan tujuan sekolah, membuat keputusan penting, serta mengevaluasi berbagai program yang sudah berjalan. Selain mengelola kegiatan internal, kepala sekolah juga menjadi wakil sekolah dalam menjalin hubungan dengan pihak luar, seperti dinas pendidikan, dunia industri, maupun komite sekolah. Dengan kata lain, kepala sekolah bukan hanya mengatur administrasi, tetapi juga menjadi penggerak utama dalam peningkatan mutu pendidikan.

b) Wakil Kepala Sekolah

Dalam menjalankan tugasnya, kepala sekolah dibantu oleh para wakil kepala sekolah yang memiliki tanggung jawab di bidang tertentu. Mereka mengurus pembelajaran dan kurikulum, kedisiplinan serta kegiatan siswa, pengelolaan sarana prasarana, hingga menjalin kerja sama dengan masyarakat dan instansi lain. Pembagian tugas ini membuat pengelolaan sekolah menjadi lebih terarah, efektif, dan sesuai kebutuhan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c) Guru

Guru di SMK Taruna Satria Pekanbaru tidak hanya bertugas mengajar sesuai keahliannya, tetapi juga terlibat dalam pembinaan karakter dan pendampingan siswa. Mereka ikut mengelola kegiatan ekstrakurikuler, memberikan bimbingan belajar, hingga menangani administrasi pembelajaran seperti menyusun perangkat ajar dan melakukan penilaian. Guru juga terus mengembangkan kemampuan profesionalnya melalui pelatihan dan kegiatan pengembangan diri lainnya. Semua ini dilakukan demi terciptanya proses belajar yang lebih baik dan relevan dengan kebutuhan siswa.

d) Tenaga Kependidikan

Tenaga kependidikan adalah pendukung utama kelancaran kegiatan sekolah sehari-hari. Mereka terdiri dari staf tata usaha yang mengurus administrasi, pustakawan yang mengelola perpustakaan, teknisi atau asisten laboratorium yang membantu kegiatan praktik, serta petugas kebersihan dan keamanan yang menjaga lingkungan sekolah tetap nyaman dan aman. Kerja mereka sering kali tidak terlihat langsung oleh siswa, namun sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang tertib dan kondusif.



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan game online di kalangan siswa SMK Taruna Satria Pekanbaru benar-benar berdampak pada aspek akademik, kedisiplinan, dan interaksi sosial siswa, sehingga menuntut peran aktif sekolah dalam penanganannya. Dalam konteks tersebut, komunikasi interpersonal antara guru/Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan dan siswa terbukti menjadi salah satu instrumen penting untuk membantu siswa menyadari dan mengendalikan perilaku bermain game secara lebih terarah.

Bentuk komunikasi interpersonal yang dilakukan guru dan Waka Kesiswaan tampak melalui keterbukaan dalam membangun dialog, empati terhadap kondisi dan tekanan yang dialami siswa, sikap mendukung terhadap upaya perubahan, penekanan pada suasana komunikasi yang positif, serta penerapan kesetaraan dalam mengajak siswa merumuskan solusi bersama. Kelima dimensi yang sejalan dengan konsep komunikasi interpersonal menurut Joseph A. Devito ini tidak muncul secara terpisah, tetapi saling melengkapi dalam interaksi sehari-hari di kantin, kelas, area luar kelas, hingga ruang pembinaan kesiswaan.

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa pendekatan komunikasi interpersonal yang konsisten dan humanis tersebut berkontribusi pada perubahan perilaku sebagian besar siswa yang menjadi informan, antara lain berupa pengurangan intensitas bermain game pada waktu-waktu tertentu, peningkatan perhatian dalam proses pembelajaran, serta kesediaan untuk membuat komitmen pribadi terkait pengelolaan waktu bermain. Meskipun masih terdapat siswa yang menunjukkan resistensi dan dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti lingkungan pertemanan dan kebiasaan yang sudah mengakar, hasil ini menegaskan bahwa kualitas komunikasi interpersonal guru-siswa memiliki peran strategis dalam menanggulangi kecanduan game online dan mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih kondusif di SMK Taruna Satria Pekanbaru.

6.2 Saran

Melihat pentingnya peran komunikasi interpersonal dalam mengatasi kecanduan game online, disarankan agar guru terus memperkuat kemampuan berkomunikasi dengan pendekatan humanis, sabar, dan tidak menghakimi, sehingga siswa lebih terbuka untuk menyampaikan masalah yang mereka alami. Sekolah juga diharapkan menyediakan pendampingan yang terstruktur, termasuk bimbingan konseling yang lebih aktif dalam mengawasi kebiasaan penggunaan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

gadget pada siswa. Selain itu, kerja sama dengan orang tua perlu ditingkatkan agar pengawasan terhadap penggunaan game tidak hanya berlangsung di sekolah, tetapi juga berlanjut di rumah dengan pola pengawasan yang selaras dan tidak bersifat memaksa.

Dengan adanya sinergi antara guru, sekolah, dan orang tua, proses penanggulangan kecanduan game online tidak hanya menghasilkan perubahan perilaku sementara, tetapi mampu membentuk kebiasaan yang lebih sehat, terkontrol, serta membantu siswa mengembangkan tanggung jawab dalam mengelola waktu bermain dan belajar secara seimbang. Pendekatan komunikasi interpersonal yang konsisten, membimbing, dan penuh kepedulian menjadi landasan penting untuk membangun kesadaran dan karakter siswa di era digital saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. Wahyuni. (2017). Peran Guru Mengatasi Kecanduan Games Online. Jurnal Kopasta. Al Fazri, Muhammad, Putri, Indry Anggraini, S. (2022). Keterampilan Interpersonal Dalam Berkomunikasi Tatap Muka. *Journal Of Communication And Islamic Broadcasting*.
- Alimuddin, A. D. (2018). Pesan, Tanda, dan Makna dalam Studi Komunikasi. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*.
- Altman, I., & Taylor, D. A. (1973). *Social Penetration Theory: The Development of Interpersonal Relationships*. Holt, Rinehart & Winston.
- APIII. (2024). Laporan Survei Internet APJII 2023-2024. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Asriadi. (2020). Komunikasi Efektif dalam Organisasi. *Jurnal Kajian Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 2(1). <http://journal.iaimsinjai.ac.id/index.php/retorika>
- Atika, Q., Arni, A., & Pratiwi, I. M. (2024). Peran komunikasi interpersonal guru dalam menangani masalah kecanduan game online pada siswa (studi kasus di SMK Negeri 3 Pinrang). *Jurnal Komunikasi dan Organisasi (J-KO)*, 6(2), 65–76.
- Cahyani, H. D., & Friyatmi, F. (2025). Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online terhadap Prestasi Akademik melalui Konsentrasi Belajar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP)*, 8(6), 5867–5872.
- Damayani Pohan, D., & Fitria, U. S. (2021). Jenis - jenis Komunikasi. Dalam *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies* (Vol. 2, Nomor 3). <http://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss>
- DeVito, J. A. (2016). *The Interpersonal Communications Book* (14th ed.). Pearson : Harlow., 2016. https://slims.bakrie.ac.id/index.php?p=show_detail&id=3714&keywords
- Djam'an & Aan Komariah Satori, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2014), 145.
- Elvionita, V. (2022). Karakteristik komunikasi interpersonal orang tua dan anak dalam upaya mengatasi kecanduan game online pada anak. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(1), 45–56.
- Fajri, Choirul. 2012. "Tantangan Industri Kreatif-Game Online Di Indonesia." *Jurnal ASPIKOM* 1(5): 443. doi:10.24329/aspikom.v1i5.47.
- Fathan, M. (2017). Perkembangan Game Online Di Indonesia Dari Masa Ke Masa. Muhfarhanblog.
- Fikri, Mohammad, Nadya Astadewi, Putri Abdullah, Ivo Rajava Fiba, and Rofi Hakim Winata. 2023. "Analisis Penerapan Pajak Pertambahan Nilai Terhadap Pemungutan Pajak Digital Game Online Di Indonesia." *Simposium Nasional Perpajakan* 2(1): 113–23.

- Mery Herawati, & David Djerubu. (2022). *Ilmu Komunikasi dan Informasi & Transaksi dan Elektronik* (A. Munandar, Ed.). CV. Media Sains Indonesia.
- Giandari Maulani, Kelik Wachyudi, Henny Sri Astuty, Norbertus Tri Suswanto Saptadi, Rahmi Hayati, & Veronika Asri Tandirerung. (2024). *Komunikasi Pendidikan*. Sada Kurnia Pustaka
- Griffiths, M. D. (2015). Adiksi Digital dan Media: Teori, Risiko, dan Strategi Intervensi. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 13(3), 257–271.
- Guthrie, J. W. (2017). School Climate and Student Engagement. *Journal of Educational Research*, 110(4), 501–519.
- Henri & Putri (2022) – Empati dalam komunikasi interpersonal sebagai keterlibatan afektif.
- Hernawan, H., Kiranti, D., & Basri, B. (2022). Peranan komunikasi interpersonal dalam menanggulangi kecanduan gadget pada siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 12 Bandar Lampung. *Media Public Relations*, 4(2), 101–112.
- Idris, T. (2021). Komunikasi interpersonal orang tua bagi anak pecandu game online *Free Fire* di SDN 056018 Batang Serangan Langkat. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(1), 22–34.
- Jaya, S. (2021). Strategi Membangun Komunikasi yang Efektif untuk Meningkatkan Kinerja Guru di Sekolah. *Jurnal Pendidikan*, 10(2).
- Juwita, A., & Alfikri, M. (2020). Komunikasi interpersonal orang tua dan anak pecandu game online di Kota Tanjungbalai. *Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan*, 2(1), 55–66.
- Kasiyan, -. (2015). Kesalahan Implementasi Teknik Triangulasi Pada Uji Validitas Data Skripsi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fbs Uny. *Imaji*, 13(1), 1–12. <https://doi.org/10.21831/imaji.v13i1.4044>
- Kurniawati, R., & Harmaini, H. (2020). Kecanduan Game Online dan Empati pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 16(1), 65. <https://doi.org/10.24014/jp.v16i1.7810>
- Lestari, D., & Utami, S. (2020). *Empati Guru dalam Mengurangi Perilaku Penyimpangan Siswa*
- Marlina, Eri, Y. A., & Mitrin, A. (2022). *Buku Ajar Ilmu Komunikasi* (A. Leonardo, Ed.). Feniks Muda Sejahtera.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(1), 153-169.
- Mertika, Mertika, and Dewi Mariana. 2020. “Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar.” *Journal of Educational Review and Research* 3(2): 99. doi:10.26737/jerr.v3i2.2154.
- Miles, B. M., Huberman, M. A., & Johnny, S. (2014). *Qualitative Data Analysis* (3 ed.). Sage.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Monks, F. J., Knoers, A. M. P., & Haditono, S. R. (2002). *Psikologi perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Mulyana, D. (2010). *Ilmu komunikasi: Suatu pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution, A. (2020). "Hubungan Komunikasi Interpersonal Guru dan Siswa dengan Pengendalian Diri dalam Penggunaan Gadget."
- Naufal, R., & Maryani, A. (2024). Peran komunikasi interpersonal guru dalam menangani masalah kecanduan game online pada siswa. *Jurnal Kajian Komunikasi Pendidikan*, 6(1), 14–27.
- Novrialdy, Eryzal. 2019. "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27(2): 148. doi:10.22146/buletinpsikologi.47402.
- Nurrochmani, A., & Aminuddin, A. (2024). Komunikasi interpersonal guru dalam membangun nilai-nilai toleransi studi kasus di SDN Ngadirejo 1 tutur. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 4.
- Nursalim (2022) Komunikasi guru dalam menangani kecanduan game online siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 7(2) 45-56.
- Ondang, G. L., Mokalu, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik*.
- Padli. (2018). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Smk Negeri Isimpang Kanan Kabupaten Aceh Singkiltahun Pembelajaran 2017/2018. *Energies*.
- Paramasari, S. N., & Nugroho, A. (2021). Strategi Komunikasi Kesehatan dalam Upaya Membangun Partisipasi Publik pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi*, 5(1), 123–132. <https://doi.org/10.51544/jlmk.v5i1.2036>
- Pratama, A., & Wibowo, B. (2018). *Positive Reinforcement dalam Meningkatkan Disiplin Belajar*.
- Prawitasari, H., Sanusi, S., & Merdayanty, D. (2022). Komunikasi interpersonal orang tua dan anak yang gemar bermain game online di Banjarbaru Selatan. *Jurnal Komunikasi Sosial*, 4(2), 88–99.
- Putra, A. R., & Sari, M. D. (2020). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan faktor penyebab. *Jurnal Psikologi Remaja*, 5(2), 101–115.
- Rachmawati, I. N. (2007). Data Collection in Qualitative Research: Interviews. *Indonesian Journal of Nursing*, 11(1), 35–40.
- Rianto, N. (2022). Sejarah Dan Perkembangan Game Online. *Peoplesrightsfund.Org Situs Berita Game Dan Teknologi*.
- Rehalat, A., & Nurul 'ainy, Z. (2023). Analisis Keterampilan Bertanya Guru Ekonomi Pada Kelas VII Di SMP Kartika Ambon. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 14(1), 37–44. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2023.vol14\(1\).12404](https://doi.org/10.25299/perspektif.2023.vol14(1).12404)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Roberts, L. J. (2018). Empathetic Teacher-Student Communication and Student Behavior Change. *Educational Psychology Review*, 30(2), 345–362.
- Saadah, M., Prasetyo, Y. C., & Rahmayati, G. T. (2022). Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif. *Al-'Adad : Jurnal Tadris Matematika*, 1(2), 54–64. <https://doi.org/10.24260/add.v1i2.1113>
- Safitri, D. (2021). *Komunikasi Interpersonal dalam Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran.
- Saleh Sirajuddin. (2017). Penerbit Pustaka Ramadhan, Bandung. Analisis Data Kualitatif, 1, 180. <https://core.ac.uk/download/pdf/228075212.pdf>
- Sari, P. (2019). *Pendekatan Komunikasi Interpersonal Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online pada Remaja*.
- Setiyawan, C. R. (2023). Komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak dalam mencegah kecanduan game online (studi di Kelurahan Kuningan Barat RT 10 RW 05 Mampang Prapatan). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(1), 33–44.
- Sihotang, D. A. A. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Smp Swasta Dharama Wanita Kecamatan Medan Selayang, Kota Medan Tahun Pelajaran 2020/2021.
- Skiba, R. J., & Peterson, R. (2000). School Discipline at a Crossroads: From Zero Tolerance to Early Response. *Exceptional Children*, 66(3), 335–347.
- Sofwatillah et al. (2024). METODE PENELITIAN KUALITATIF DAN KUANTITATIF: Pendekatan Metode Kualitatif dan Kuantitatif di Berbagai Bidang. In *Journal Genta Mulia* (Vol. 15, Issue December). <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1147>
- Sugiyono, S. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. *Procrastination And Task Avoidance: Theory, Research and Treatment*. New York: Plenum Press, Yudistira P, Chandra.
- Sugiyono. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.
- Sukirman, Cara Kreatif Menulis Karya Ilmiah (Makasar: Aksara Timur, 2015), 235. 58 Afrizal, Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu, 1st ed. (Jakarta: Pt. RajaGrafindo Persada,
- Sumangkut, F. C., & Londa, J. W. (2022). Komunikasi interpersonal orang tua dengan anak kecanduan game online di Tondei Raya Kecamatan Motoling Barat. *Jurnal Acta Diurna Komunikasi*, 11(2), 1–10.
- Suranto, A. W. (2011). Interpersonal Communication. *Yogyakarta: Graha Ilmu*.
- Suroso, K., Astutik, & Hudson Sidabutar. (2024). Interpersonal Communication Between Teachers and Students in Facilitating the Teaching and Learning Process. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 4(3), 682–691.
- Tobing, I. T. Y. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Di Smk Telkom 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Psikologi Konseling*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Tyler, T. R., & Lind, E. A. (1992). A Relational Model of Authority in Groups. In M. Zanna (Ed.), *Advances in Experimental Social Psychology* (Vol. 25). Academic Press.
- Ule, M. Y., Kusumaningtyas, L. E., & Widyaningrum, R. (2023). Studi Analisis Kemampuan Membaca dan Menulis peserta Didik Kelas II. Widya Wacana: *Jurnal Ilmiah*, 18(1), 78-89.
- Xie, J., & Yang, X. (2014). Perceptions of Fairness and Student Engagement: The Role of Teacher–Student Relationship. *Journal of Educational & Developmental Psychology*, 4(1), 1–11.
- Zahroh, A. (2023). Peran komunikasi interpersonal guru dan siswa untuk menekan dampak negatif game online (studi kasus di SMK NU Ma'arif 2 Kudus). *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(2), 60–71.



Lampiran

DRAFT WAWANCARA

KOMUNIKASI INTERPERSONAL GURU DAN SISWA DALAM MENEGATASI KECANDUAN GAME ONLINE DI SMK TARUNA SATRIA PEKANBARU

Fenomena Kecanduan Game Online SMK Taruna Satria Pekanbaru

1. Bagaimana Ibu melihat kondisi penggunaan game online di kalangan siswa saat ini di SMK Taruna Satria?
2. Bagaimana Ibu biasanya membangun komunikasi dengan siswa yang terlihat mulai kecanduan game online, sehingga mereka dapat memahami dampaknya dan bersedia mengurangi kebiasaannya?

Indikator Keterbukaan

Guru

1. Bagaimana Ibu melihat pentingnya keterbukaan dalam komunikasi interpersonal antara guru dan siswa untuk membantu mengatasi kecanduan game online?
2. Bagaimana pengalaman Ibu ketika harus menyampaikan kejujuran kepada siswa mengenai dampak kebiasaan bermain game online terhadap diri mereka?
3. Bagaimana Ibu mengkomunikasikan perasaan dan pemikiran ketika mendapati siswa menunjukkan perilaku yang dipengaruhi kecanduan game online, seperti mengantuk di kelas atau tidak mengumpulkan tugas?
4. Apakah menurut Ibu suasana kelas yang mendukung keterbukaan sangat diperlukan untuk membuat siswa berani bercerita mengenai kebiasaan bermain game mereka, dan bagaimana cara Ibu mewujudkannya?

Siswa

1. Bagaimana pengalaman siswa sendiri dalam menerima teguran atau nasihat guru terkait kebiasaan bermain game online?



Indikator Kesetaraan

Guru

1. Bagaimana Ibu/Bapak menerapkan kesetaraan dalam berkomunikasi dengan siswa, khususnya dalam menangani masalah kecanduan game online?
2. Apakah ada perbedaan perlakuan bagi siswa yang sering bermain game saat pelajaran berlangsung? Jika tidak, bagaimana Ibu/Bapak memastikan semua siswa diperlakukan sama?
3. Bagaimana cara Ibu/Bapak memberikan teguran atau sanksi kepada siswa yang kedapatan bermain game di kelas?

Siswa

1. Sebagai siswa, bagaimana Anda menilai perlakuan guru terhadap siswa yang bermain game di kelas? Apakah guru memperlakukan semua siswa secara adil?
2. Apakah Anda pernah dilibatkan dalam pembuatan aturan kelas terkait penggunaan game dan handphone? Bagaimana prosesnya?

Indikator Empati

Guru

1. Bagaimana Anda berusaha memahami perasaan serta kondisi siswa yang mulai menunjukkan tanda-tanda kecanduan game online?
2. Bagaimana cara Anda mendengarkan penjelasan siswa ketika mereka kedapatan bermain game atau mengabaikan tugas karena game online?
3. Ketika berhadapan dengan siswa yang kecanduan game online, bagaimana Anda menempatkan diri agar mereka merasa nyaman untuk terbuka?
4. Apa tantangan terbesar dalam menangani siswa yang kecanduan game online, dan bagaimana Anda memberi respons tanpa menghakimi?

Siswa

1. Bagaimana pengalaman kamu ketika guru menegurmu karena mengantuk atau kurang fokus akibat bermain game online? Apakah cara guru menegur membuat kamu merasa dipahami?

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Indikator Dukungan

Guru

1. Bagaimana Anda memberikan dukungan kepada siswa yang mengalami kecanduan game online agar mereka merasa aman untuk bercerita tentang kebiasaan bermain mereka?
2. Bagaimana Anda menyampaikan dukungan kepada siswa yang sering terganggu belajarnya akibat terlalu sering bermain game online?
3. Bagaimana Anda mendampingi siswa yang sudah menunjukkan dampak kecanduan game online, seperti sulit fokus atau sering mengantuk di kelas?

Siswa

1. Bagaimana pengalaman Anda ketika guru memberikan dukungan setelah mengetahui Anda sering ketiduran di kelas karena begadang bermain game online?

Indikator Sikap Positif

Guru

1. Apa saja sikap positif yang Anda anggap penting ketika membina siswa yang mulai terdampak kecanduan game online?
2. Dalam situasi apa Anda merasa perlu menerapkan komunikasi positif ketika siswa tampak tidak fokus atau mengantuk akibat bermain game online semalaman?
3. Bagaimana respon siswa ketika Anda memberikan apresiasi atas usaha mereka mengurangi intensitas bermain game online dan menunjukkan perubahan disiplin?
4. Apa tantangan terbesar dalam menerapkan sikap positif pada siswa yang kecanduannya terhadap game online sudah cukup kuat?

Siswa

1. Pernahkah Anda tidak disiplin karena bermain game online, dan bagaimana sikap positif guru ketika menegur atau membimbing Anda?

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DOKUMENTASI

Observasi di SMK Taruna Satria Pekanbaru



Wawancara dengan Ibu Nini Adriani, S.Pd, Wali Kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Wawancara dengan Ibu Harry Seciowati, S.T., Wali Kelas XII Multimedia



Wawancara dengan Ibu Mutia Aprilia Rani, S.Pd., Wali Kelas X Teknik
Kendaraan Ringan Roda 2,



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Wawancara dengan Bapak Wendi Leo Agustin, S.Pd Guru/Waka Kesiswaan



Wawancara dengan Rifki Fahreza Helmi, Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Wawancara dengan Satria Wira Aryanto, Siswa kelas X Teknik Kendaraan Ringan Roda 2



Wawancara dengan Coki Situmorang, Siswa kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Wawancara dengan Akhdan Fahri, Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan



Wawancara dengan Muhammad Farel Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Wawancara dengan Lutfi Adifitri Siswa Kelas X Jurusan Teknik Kendaraan Ringan Roda 2



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.